HQ • DEXTER TENTA SE EQUILIBRAR SOBRE UMA BIKE

Alguém duvida que eu consigo?

Abril

R$ 7,95
24/6/2004
Ano 5
Nº 224

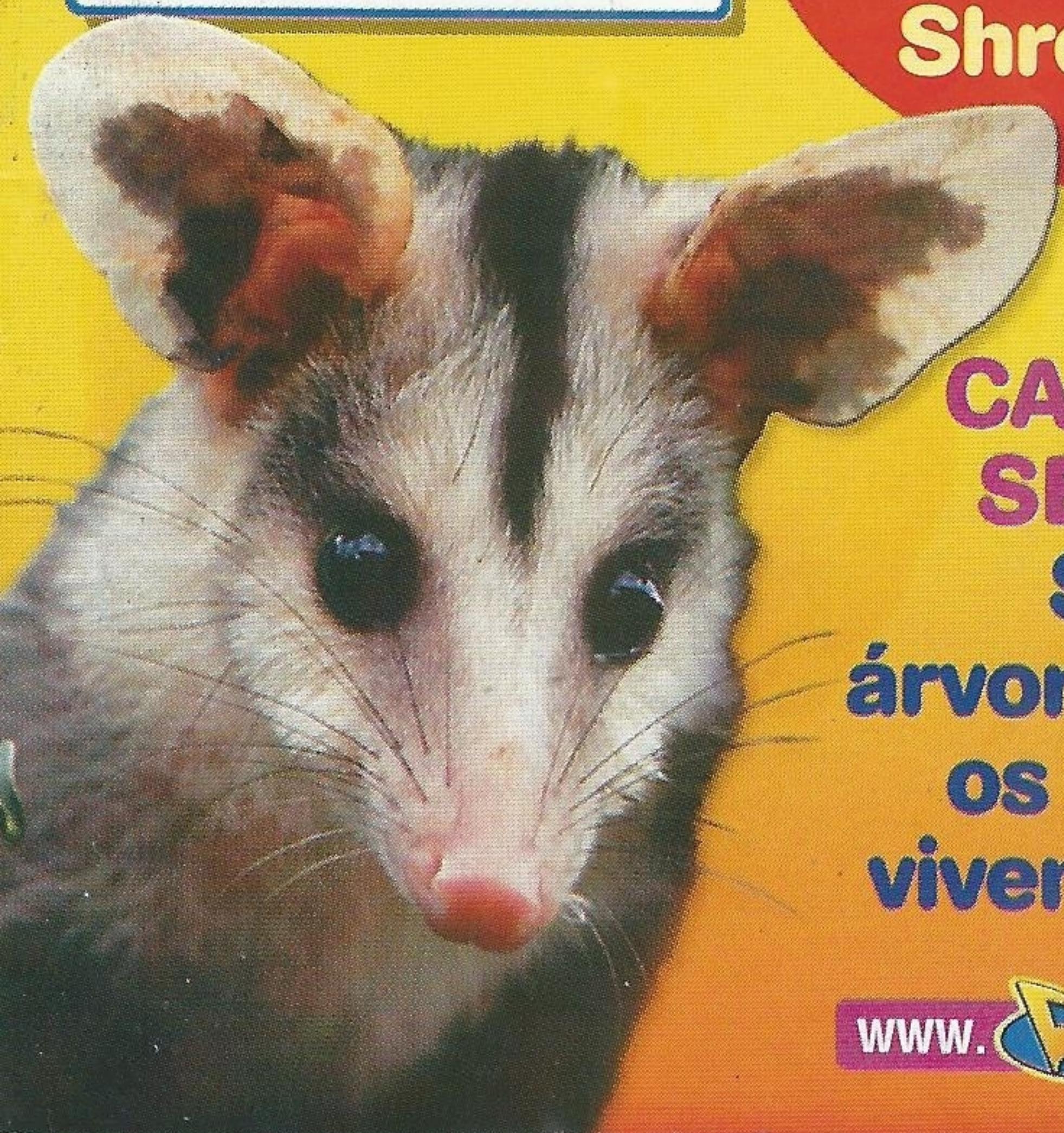
RECREIO

PARTICIPE! Promoção A Abril banca mais sonhos. 15 MIL PRÊMIOS E 3 CASAS

MÔNICA NAS TELAS

Veja o que a turma dos gibis vai aprontar na TV e no cinema

DESAFIO PARA OGROS
Jogue com os personagens de Shrek 2 no GBA

ISSN 1517-7467
9 771517 746002 00224

CADA UM NO SEU GALHO
Suba nas árvores e conheça os bichos que vivem lá em cima

Grátis CIRCOMIX
Envelope com:
- 1 personagem
- 1 minigibi

www.RECREIONLINE.com.br

AQUI TEM

Curiosidades!

Existe alguma coisa que você quer saber? Então, escreva para a gente:

Revista RECREIO
Seção Curiosidades
Av. das Nações Unidas, 7221 - 8º andar
São Paulo - SP - CEP 05425-902
E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

QUEM CRIOU O TELEFONE?

Nathan Félix, 9 anos
São Gonçalo – RJ

Foi o escocês naturalizado americano Alexander Graham Bell. No ano de 1876, ele enviou a primeira mensagem usando um aparelho que transformava as ondas sonoras em impulsos elétricos. Esses impulsos eram transmitidos por um fio até um outro aparelho que os transformava novamente em som.

OS CAVALEIROS DA TÁVOLA REDONDA EXISTIRAM?

Eric Cristian de Franca Vaccaro
Parauapebas – PA

Tudo indica que a história dos Cavaleiros da Távola Redonda e do rei Artur é lenda, pois não há registros que comprovem a existência deles. As aventuras desse rei ficaram famosas na Europa a partir do século 12, quando foram narradas no livro História dos Reis da Bretanha. Segundo o livro, ele teria vivido entre o final do século 5 e início do século 6, no norte da Grã-Bretanha ou no País de Gales. Já a Távola Redonda, ao redor da qual os cavaleiros se reuniam, teria sido criada pelo escritor francês Chrétien de Troyes. Alguns pesquisadores acham que um rei importante viveu nessa época, o que pode ter dado origem às lendas sobre Artur.

GRAHAM BELL
TOP TEEN

CONSULTORIA: GUSTAVO AUGUSTO SCHMIDT DE MELO (professor do Museu de Zoologia da USP).

QUEM FOI PICASSO?

Bruno da Silva de Oliveira
Itaboraí – RJ

Pablo Picasso foi um dos maiores artistas plásticos de todos os tempos. Ele fazia pinturas, esculturas e diversas formas de arte. Foi um dos criadores de um movimento artístico chamado cubismo, que tinha como meta mostrar os objetos em três dimensões. Sua obra mais famosa é um imenso painel sobre a Guerra Civil Espanhola chamado Guernica. Picasso nasceu em 1881, na cidade espanhola de Málaga, e morreu aos 92 anos, em Paris, na França.

OH!

ILUSTRAÇÕES: JARDIM

VOCÊ SABIA QUE...

Usar fio dental é um dos hábitos mais antigos do ser humano? Uma paleontóloga americana encontrou pistas de que há quase 2 milhões de anos os homens usavam fiapos de ervas para tirar sujeiras dos dentes.

O CARANGUEJO TEM SANGUE?

Victor Brito Castelliano
Por e-mail

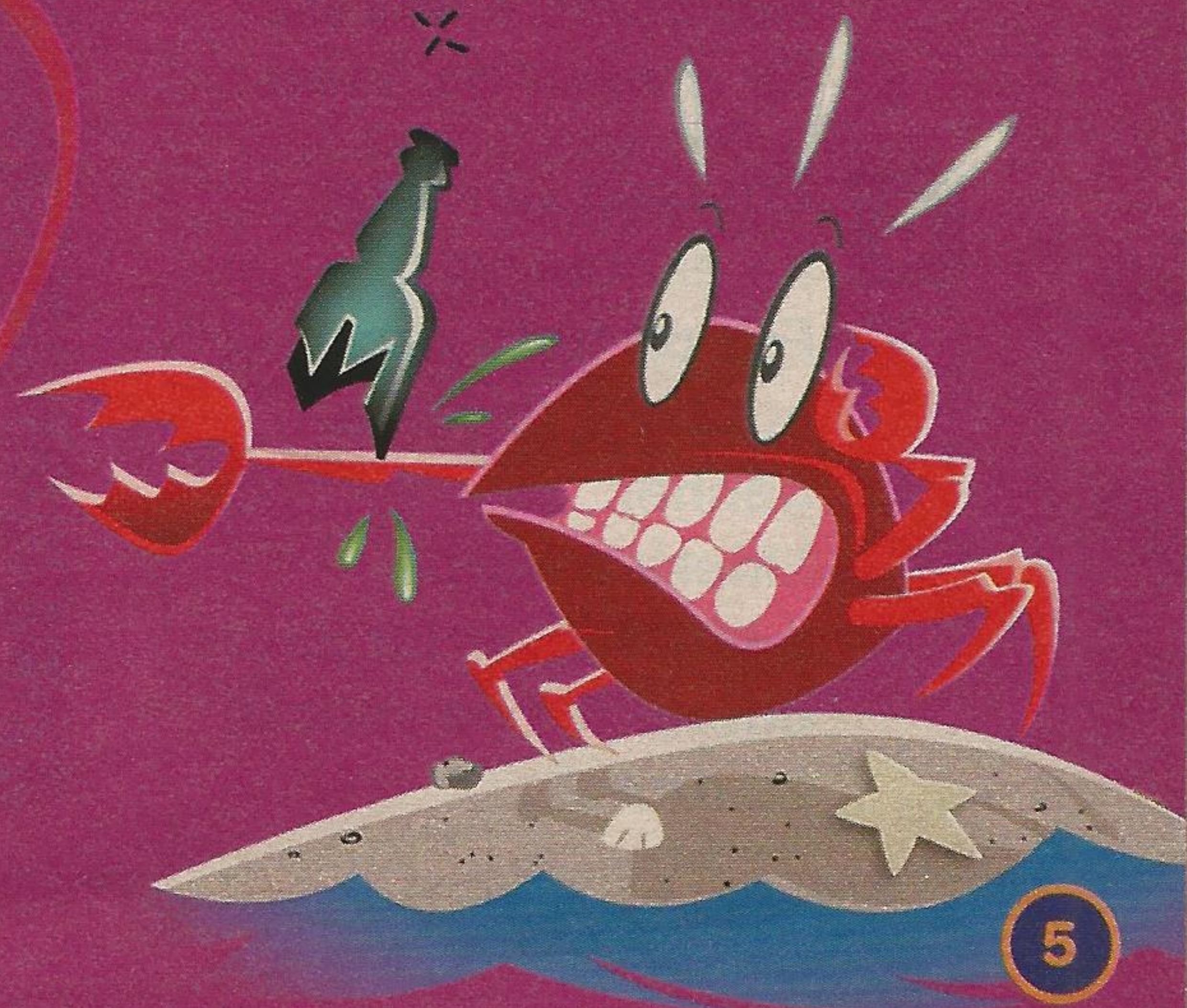
Sim. Mas o sangue dele, chamado de hemolinfa, é diferente do sangue dos mamíferos. Ele pode ser transparente ou esverdeado. Além de sangue, o caranguejo tem um coração e artérias e veias que se ligam a todos os seus órgãos.

COMO O SAPO PEGA MOSCAS?

André Luís Lonchi
Andradas – MG

Ele costuma ficar parado e, quando a mosca se aproxima, estica a sua língua pegajosa. A mosca gruda ali e o sapo, então, a engole. Muitos usam também as patas para pegar comida e algumas espécies procuram suas presas em folhas na beira do rio.

Frog's

TESTE

Entre para

CLUBE DOS MENINOS

1 Quando tem um problema, você:
- ■ Tenta resolver na hora.
- ▼ Bola um plano para solucionar tudo.

2 Para você, a hora do banho costuma ser:
- ▼ Uma festa, pois sempre se diverte.
- ■ Uma chatice.

3 O que você comemora mais?
- ■ A vitória do seu time.
- ▼ Uma nota alta.

4 Quando tem de tomar uma decisão importante, você:
- ▼ Fica um tempão imaginando as conseqüências.
- ■ Resolve logo do jeito que parece melhor.

5 Na praia, você gosta mais de:
- ■ Brincar na areia, com seu balde e sua pá.
- ▼ Se divertir na água.

6 Em uma gincana na escola, você:
- ■ Faz de tudo para ajudar a turma a ganhar.
- ▼ Lidera a turma e tenta inventar jeitos diferentes de vencer as provas.

7 O que você deixaria fora da sua mochila?
- ▼ Um pente.
- ■ Sabonete e toalha.

8 Qual álbum de figurinhas você gostaria de colecionar?
- ■ Os maiores times de futebol do mundo.
- ▼ Os planos mais perfeitos do mundo.

9 Antes de sair de casa para brincar, você:
- ▼ Planeja tudo o que vai fazer.
- ■ Pega o guarda-chuva.

10 Quando vai brincar, você prefere:
- ■ Jogar bola, correr e praticar esportes.
- ▼ Jogar videogame com a turma.

RESULTADO

Se marcou mais ■

O Cascão tem mais a ver com esse seu jeito otimista de encarar o mundo. Você tem espírito prático e não deixa para amanhã o que pode resolver hoje. Adora esportes e faz qualquer coisa para ver seu time ganhar. Quanto à limpeza... Bom, para evitar comparações, que tal tomar um banho daqui a pouco?

Se marcou mais ▼

Você se parece mais com o Cebolinha. Gosta de planejar o que faz e tem muita imaginação. Mas é um pouco distraído e, às vezes, seus planos não funcionam tão bem e você se mete em encrencas. Mesmo assim, todos querem ser seus amigos, pois você é um companheiro divertido e bem-humorado.

a turma

Responda às perguntas e descubra com qual dos personagens você se parece.

CLUBE DAS MENINAS

1 Se fica sabendo que fizeram uma fofoca sobre você, qual a sua reação?
- ● Vai tirar satisfação, pois não leva desaforo para casa.
- ★ Nem liga, pois acha que não deve perder tempo com essas coisas.

2 Quando está com a turma, você:
- ● É briguenta e detesta ser contrariada.
- ★ É gentil e tenta fazer todos se entenderem.

3 Que bicho você gostaria de ter?
- ● Um cachorro com seu jeito.
- ★ Um gato bem fofinho.

4 Se tentam assustá-la com um bicho de plástico, você:
- ● Joga o bicho longe.
- ★ Grita e sai correndo.

5 Quando um amigo tem um lanche de dar água na boca, você:
- ● Pede um pedaço.
- ★ Dá uma mordida.

6 Que tipo de passeio você prefere?
- ★ Fazer um piquenique.
- ● Ir à praia.

7 Quando escolhe um suco de frutas, você:
- ● Sempre procura experimentar um sabor diferente.
- ★ Prefere o de melancia.

8 Se tem de mudar um móvel de lugar, você:
- ● Faz o trabalho sozinha.
- ★ Pede ajuda a alguém.

9 O que você leva na sua mochila?
- ● Canetinhas coloridas, livros e bichinho de pelúcia.
- ★ Sanduíche, iogurte, bolo e suco.

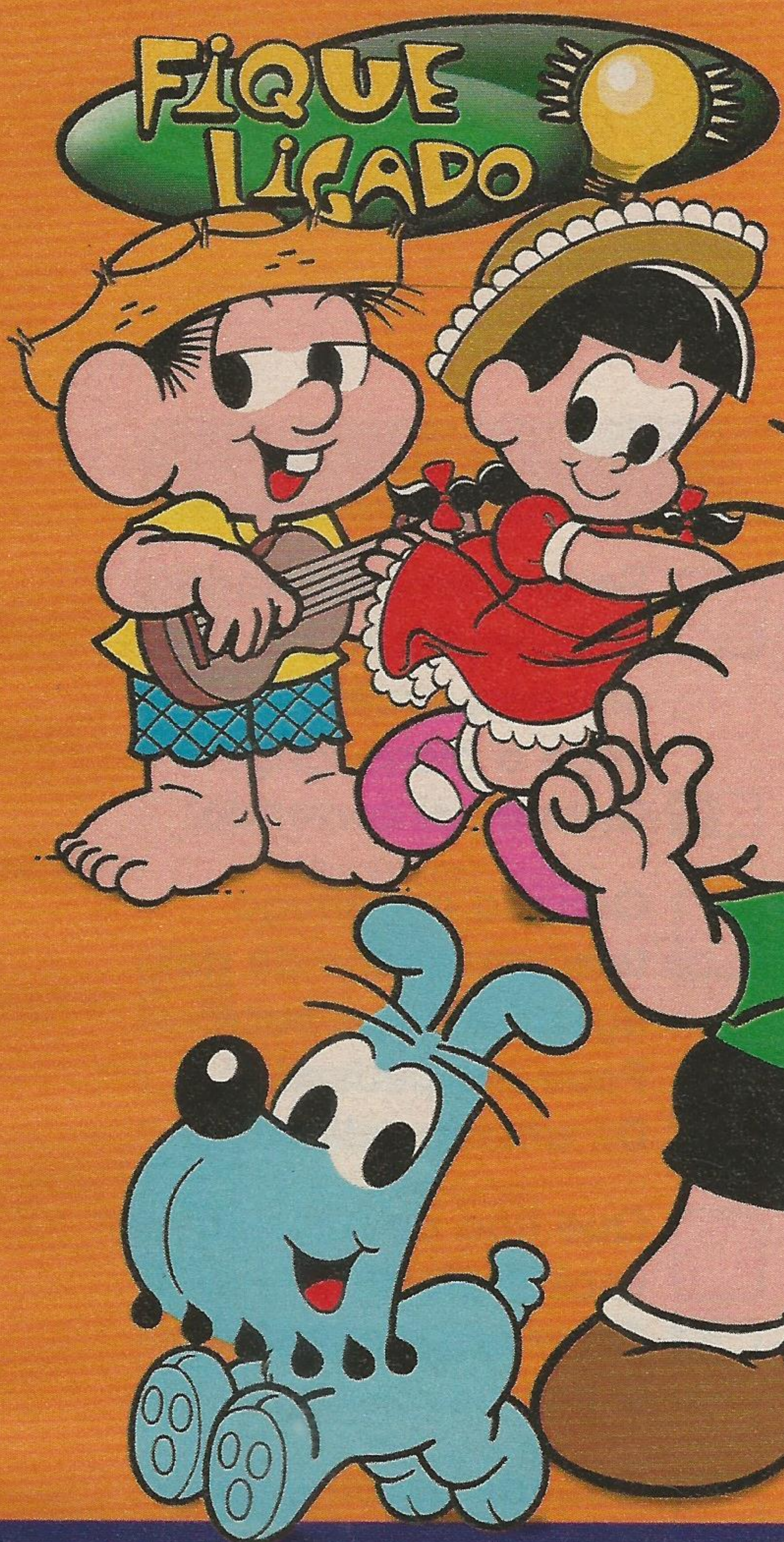
10 Que bicho de pelúcia você escolheria?
- ★ Um ursinho.
- ● Um coelhinho.

RESULTADO

Se escolheu mais ★
Você tem tudo a ver com a Magali. Gosta de se divertir sem confusão, é gentil e respeita as opiniões dos outros. Topa qualquer brincadeira, mas é um pouco gulosa. Vá com calma e dê preferência a alimentos saudáveis, como as frutas. Só não vá comer uma melancia inteira, tá?

Se escolheu mais ●
Você tem mais o jeito da Mônica. É decidida, procura resolver tudo sozinha e costuma dizer o que pensa. Isso é legal, mas não exagere. Afinal, não tem nada de mais pedir ajuda. Lembre que não dá para resolver as coisas ficando brava e se acalme.

IMAGENS: DIVULGAÇÃO

FIQUE LIGADO

NOVOS AS

A Turma da Mônica sai dos gi

PIPOCA E AÇÃO

Todo mundo sabe que Mônica e sua turma gostam de se divertir juntos. Agora eles têm um programa especial: uma sessão de cinema.

Tudo começa quando Franjinha tem uma idéia: dar movimento aos gibis da turma. Para isso, constrói um liquidificador que engole os quadrinhos e projeta as aventuras em uma tela de cinema. Feliz com a criação, o garoto chama os amigos para assistirem às suas peripécias na telona.

Sentados na platéia, com direito a pipoca e muita animação, Mônica, Cebolinha, Cascão, Magali e Chico Bento vão virar astros e encontrar outros artistas famosos.

Você também está convidado para a sessão, pois Cine Gibi – O Filme estréia nos cinemas no dia 9 de julho.

Na abertura da história, a turma faz uma homenagem bem legal aos grandes filmes do cinema. Cebolinha vira Carlitos, Cascão vence vilões de Guerra nas Estrelas, Magali se arrisca em Tubarão e King Kong e até Harry Potter e seus amigos são lembrados.

Depois é hora de se divertir com uma série de histórias em quadrinhos que viraram desenho.

Há um clima de mistério, quando a turma tem de procurar a última peça de um quebra-cabeça gigantesco, muita comédia, quando o Louco entra em cena, e até momentos de filme de terror.

TROS NAS TELAS

bis e leva suas aventuras para a TV e o cinema.

Mônica e sua turma estão prontos para viver muitas aventuras nos desenhos animados e no cinema. A diversão começa com uma série de desenhos que será exibida aos domingos, a partir de 27 de junho, no Cartoon Network, às 9 da manhã.

A idéia é mostrar histórias de meia hora com Mônica, Cascão, Cebolinha, Magali, Chico Bento, Louco, Penadinho, Astronauta e outros personagens.

Há episódios bem engraçados, como quando o Cebolinha, de repente, vira Mônico. É isso mesmo o que acontece quando o garoto, cansado de agüentar tantas piadas por ter só cinco fios de cabelo, pede ao amigo Franjinha alguma invenção para mudar o visual.

Depois de usar um tônico capilar, Cebolinha fica com a cara da Mônica!

Em outra história, Chico Bento vai passear em um shopping da cidade grande e se envolve na maior confusão.

Em alguns capítulos, há até participações especiais como a de Conde Drácula. A presença do vampiro dá ao desenho um ar de suspense. Mas, para azar do vilão, ele decide morder logo a Mônica, coitado...

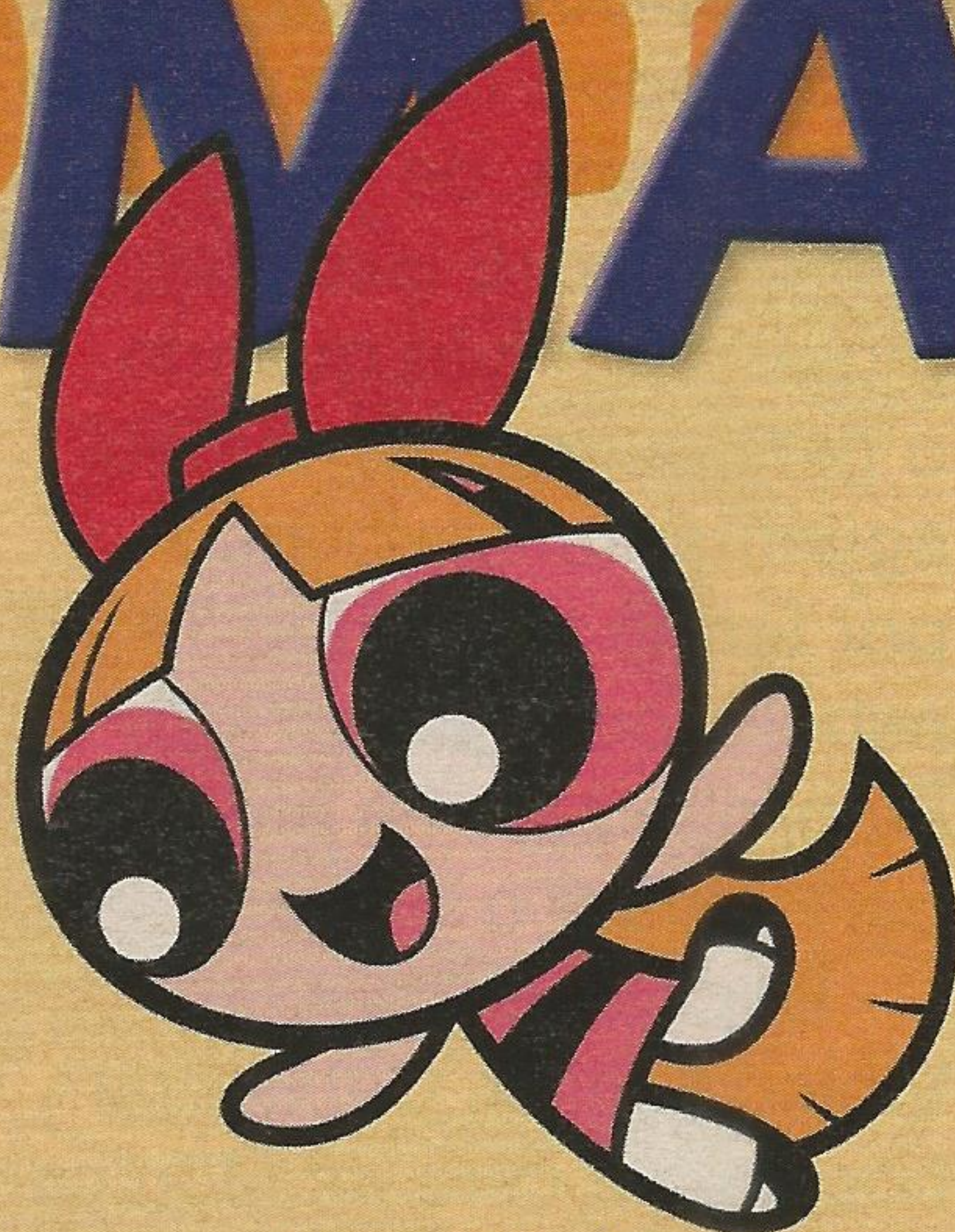
Se você é um dos fãs da turma, vai adorar curtir essas e outras aventuras na TV.

IMAGENS: DIVULGAÇÃO

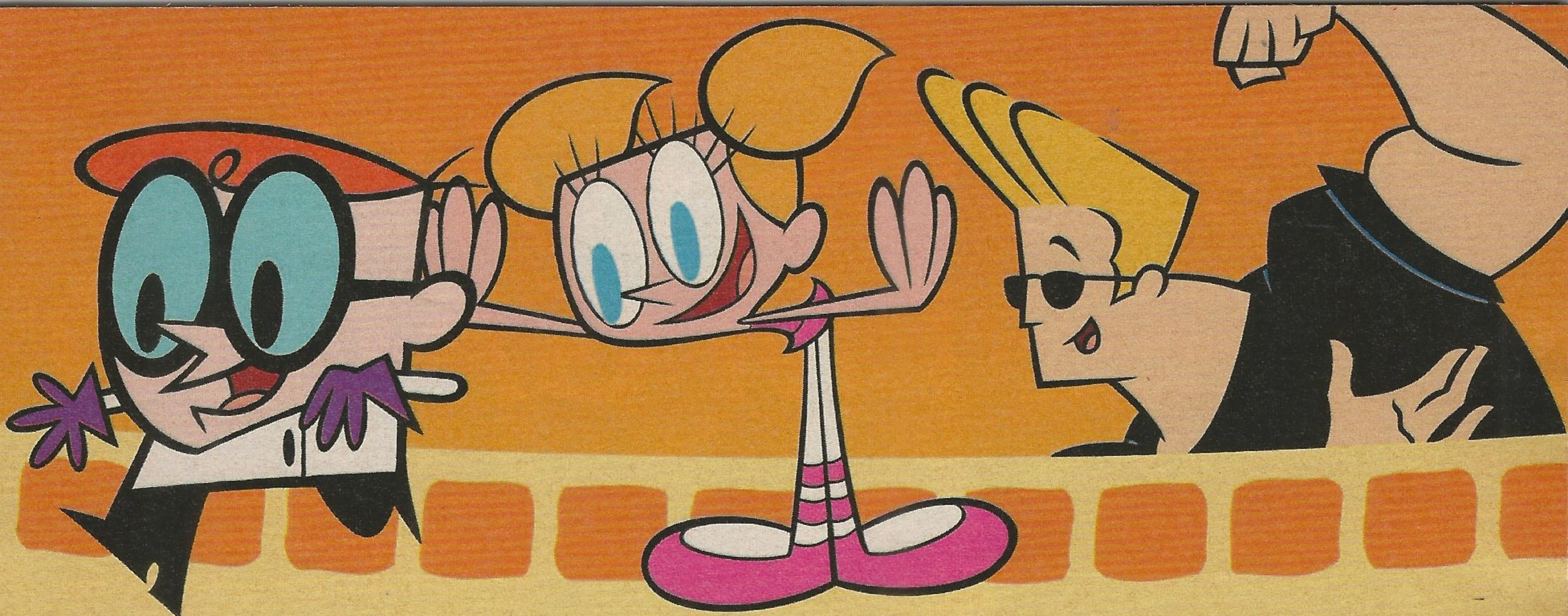
BATE-PAPO

PAPO ANIMADO

Uma turma muito especial entrevistou a Mônica para a RECREIO. Confira!

A TURMA DO BAIRRO **Como é o seu bairro? Vocês também têm um clube secreto?**
MÔNICA O Bairro do Limoeiro é o melhor lugar para se morar. Não tem muitos prédios, tem um campinho pra gente brincar, muito verde, passarinhos... Isso sem falar da vizinhança, que é ótima! Todos os meus amigos moram lá! Sobre o clube... Bom, os meninos têm um clubinho meio besta só pra me irritar!

FLORZINHA **Você ganhou o Elemento X quando nasceu? De onde vem tanta força?**
MÔNICA Não. Nem que eu pedisse, o Franjinha não inventaria alguma coisa para me tornar forte, porque ele é como os meninos aqui do bairro, morre de medo de levar umas boas coelhadas. No fundo, acho que não sou tão forte assim, os meninos é que são fracos mesmo.

LINDINHA **Como você conheceu a Magali? Ela é sua melhor amiga?**
MÔNICA A Magali é minha amiguérrima. Eu a conheço desde pequena. E ela já ficava de olho na minha mamadeira. Logo começamos a andar juntas. Até hoje, ela não tira os olhos dos meus sorvetes.

DOCINHO **Sou sua fã! Quero saber quantos anos você tem e convidá-la para se divertir com a gente em nossas aventuras.**
MÔNICA Obrigada, também sou fã de vocês, As Meninas Superpoderosas! E por falar em menina, sabe que temos um pacto de não revelar a idade, não é mesmo? Coisas de mulher... Mas eu falo pra você. Tenho 6 anos e adoraria participar das suas aventuras. Só tem um problema: eu não sei voar, só sei fazer os outros voarem...

DEXTER ▸ Apesar de ser menina, você já inventou alguma coisa interessante?

MÔNICA ▸ Como assim "apesar de ser menina"? Você tá querendo arrumar confusão comigo, moleque? Er... Bom, a única coisa que eu invento são novas brincadeiras! O inventor oficial da turma é o Franjinha e, "apesar de ele ser menino", suas invenções raramente funcionam como deveriam! Ele geralmente usa a turminha como cobaia pras suas criações malucas e a gente sempre acaba entrando em confusão!

DEE DEE ▸ Quando você ganhou o Sansão, esse coelho fofinho?

MÔNICA ▸ Pra falar a verdade, não me lembro direito! Ele está comigo desde que nasci. Quando eu era pequena, achava que nós éramos irmãos gêmeos (a gente até que se parece, não acha?), mas a mamãe disse que meninas não podem ser irmãs gêmeas de coelhos! Hum... até hoje, eu estou na dúvida!

VACA ▸ Esse seu vestido vermelho é lindo! Quantos você tem no armário? Poderia me emprestar um?

MÔNICA ▸ Ele é uma graça mesmo, não é? Não sei bem, mas acho que tenho uns dez vestidinhos vermelhos! Um pra cada dia da semana e mais três pra ir em aniversários, festinhas e batizados... Quanto a emprestar, não sei não... nós vestimos números diferentes... quero dizer... eu sou assim esbelta, magrinha e elegante... e você... bom, aparece lá em casa e a gente vê o que pode fazer, tá?

JOHNNY BRAVO ▸ Olá! Sabia que você é uma baixinha muito simpática? Que tal realizar seu sonho e namorar o gatão número um dos cartoons quando crescer?

MÔNICA ▸ Em primeiro lugar, "baixinha" é a tia da sua avó! Mas, mesmo assim, obrigada pelo "simpática"! Quanto a namorar o gatão número um dos cartoons... eu acho que não rola! O Super-Homem já tem namorada!

SCOOBY-DOO ▸ Você acha que a Magali pode querer comer os biscoitos Scooby? Tenho de me preocupar com isso?

MÔNICA ▸ Se eu fosse você, me preocuparia, sim. A Magali é um poço sem fundo... Mas ultimamente ela tem se preocupado mais com o que come. Esses biscoitos têm muitas calorias? Se tiverem, não se aflija, acho que ela não vai querer mesmo.

BICHOS

DE GALHO EM GALHO

Conheça alguns dos mamíferos que vivem no alto das florestas.

CONSULTORIA: MARIO DE VIVO (zoólogo da Universidade de São Paulo).

FOTOS CORBIS/STOCKPHOTOS

Não seria legal passar um final de semana em uma casa na árvore? Além dos macacos, muitos outros mamíferos acham a idéia tão boa, que ficam a vida toda lá no alto: são os arborícolas.

Habilidosos, eles se locomovem depressa e até dormem lá em cima. Todos contam com garras afiadas e têm ótima visão, para ver para onde vão e calcular as distâncias.

Os filhotes aprendem cedo a se pendurar e são levados pela mãe, até que consigam se locomover sozinhos, pois um tombo pode ser muito perigoso!

Que sono!

Pendurada nos galhos com suas garras fortes, compridas e curvadas, a preguiça passa a maior parte da vida de cabeça para baixo. Assim ela se sente mais confortável para dormir e até para se alimentar, pegando folhas, brotos e sementes de plantas. A mãe protege o filhote entre os pêlos da barriga, onde ele fica quietinho mamando. As preguiças se movem bem devagar e vivem em florestas da América Central e do Sul. Passam quase a vida toda lá em cima e descem para beber água raramente.

FÁBIO COLOMBINI

ZZZZ...

Fofo e dorminhoco

O coala parece um bichinho de pelúcia e vive nas florestas da Austrália. Ele é mais ativo à noite e passa a maior parte do tempo dormindo ao sol, apoiado ou abraçado nos galhos.

Para não cair, ele se segura com dois dedões de garras compridas em cada mão. Além disso, suas pernas são bem compridas e se dobram quando senta, permitindo que fique apoiado nos troncos. Eles só comem folhas de eucalipto, não têm cauda e a posição dos olhos, na frente do rosto, faz com que enxerguem bem o que está na frente. Como os cangurus, são marsupiais, ou seja, carregam os seus filhotes em uma bolsa na barriga.

Acrobatas

Sempre em busca de pequenos frutos, os esquilos vivem em vários países do mundo andando de galho em galho. Como costumam fazer reservas de alimento para as estações mais frias, criam seus próprios armários, aproveitando buracos nas árvores para guardar comida.

Eles têm uma cauda longa, que é quase do mesmo tamanho que o corpo e que ajuda no equilíbrio. Os calcanhares articulados também são importantes e fazem com que fiquem bem agarrados e possam descer pelos troncos de cabeça para baixo.

Na hora de dormir, os esquilos procuram buracos nas árvores ou fazem ninhos usando folhas e galhos.

Um grande comilão

O gambá é capaz de ficar pendurado nos galhos mais altos e finos, preso pela cauda forte e pelos dedos com garras. Ele sobe para buscar comida como frutos, insetos e pequenas aves e para dormir nos buracos dos troncos. Às vezes, desce à noite para completar sua alimentação com raízes. Os gambás vivem em todos os continentes e, assim como os coalas e os cangurus, carregam os filhotes em uma bolsa.

Sossego total

O ouriço-cacheiro é um tímido parente da capivara. Seus espinhos o protegem de predadores, pois ele é lento e indefeso. A cauda longa permite que se pendure e as garras compridas ajudam nas caminhadas entre os galhos.

Esse bicho vive em toda a América do Sul e costuma dormir durante o dia e buscar frutos, cascas de árvore e sementes para comer à noite.

FABIO COLOMBINI

FAZENDO ARTE

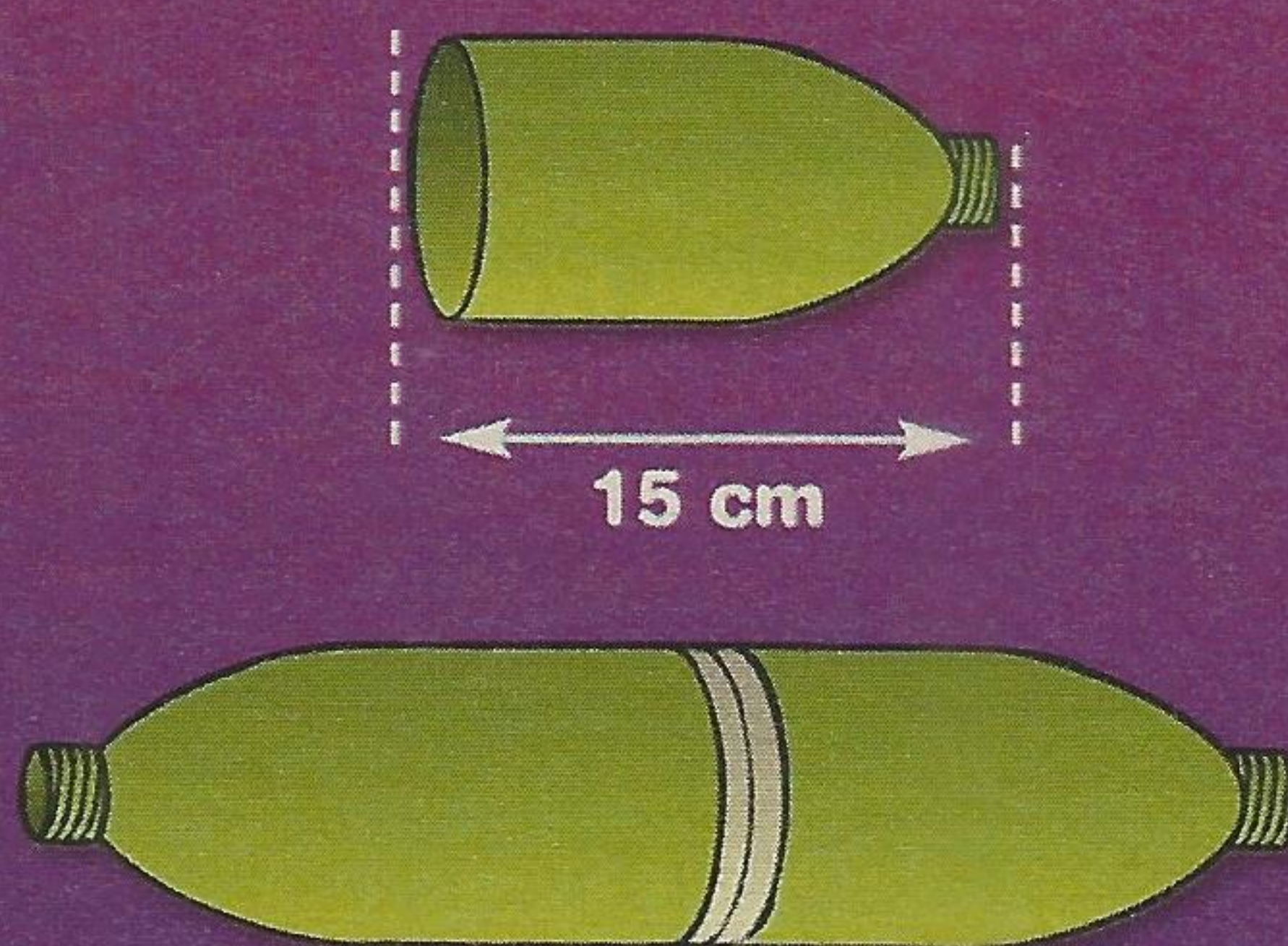
FERA MUIT

Brinque com um bicho mais velho que os dinos.

Você vai precisar de:

- 2 garrafas de refrigerante de 600 ml
- fita adesiva
- caixa de filme fotográfico
- papelão
- 4 caixas de fósforos
- jornal
- cola
- tinta colorida

1 Corte uma garrafa com a tesoura sem ponta, seguindo as medidas. Com a fita adesiva, junte a parte recortada no fundo da outra garrafa. Retire as duas tampas.

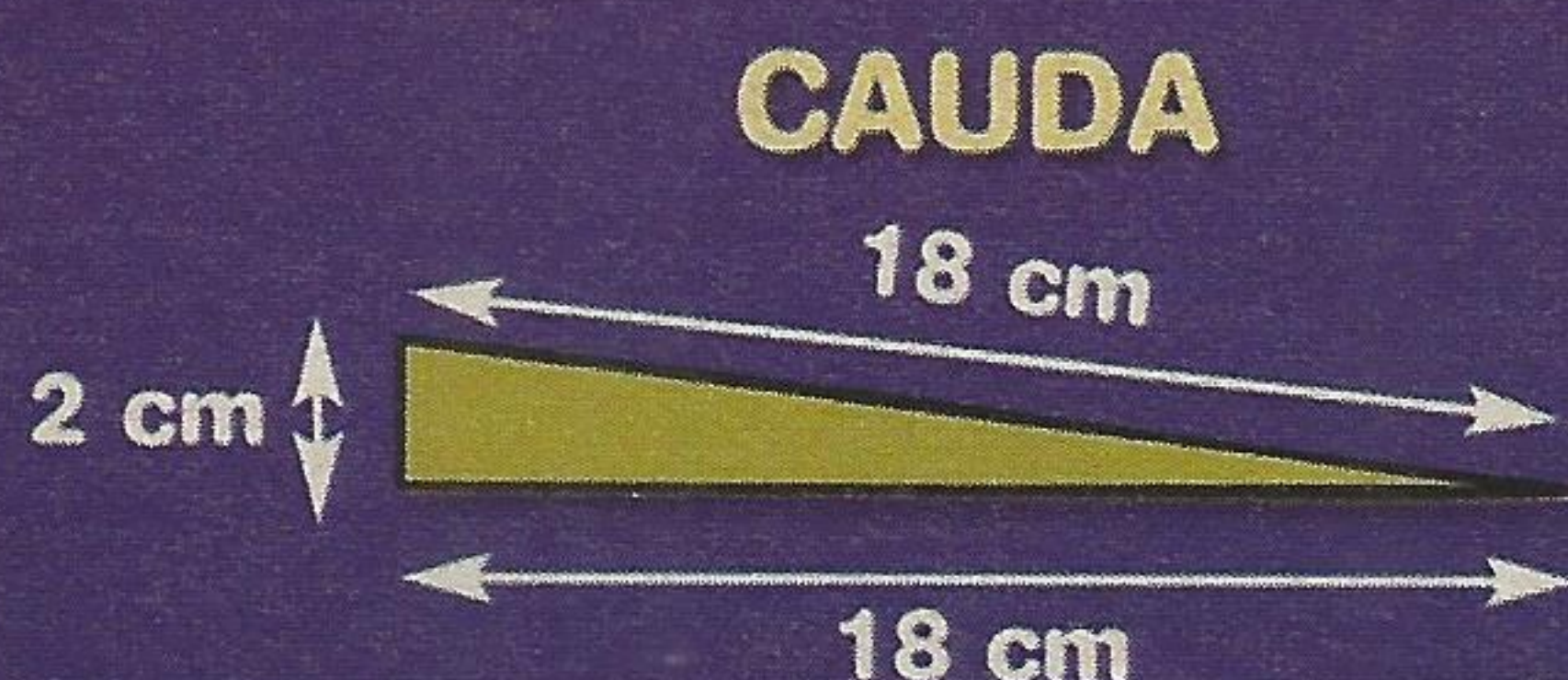
15 cm

2 Abra um dos lados da caixinha de filme fotográfico. Encaixe no gargalo de uma das garrafas. Em seguida, prenda as abas da caixa na garrafa usando a fita adesiva.

4 Copie o molde da cauda no papelão, seguindo as medidas. Recorte e encaixe no gargalo da garrafa. Depois, prenda a cauda com fita adesiva.

CAUDA

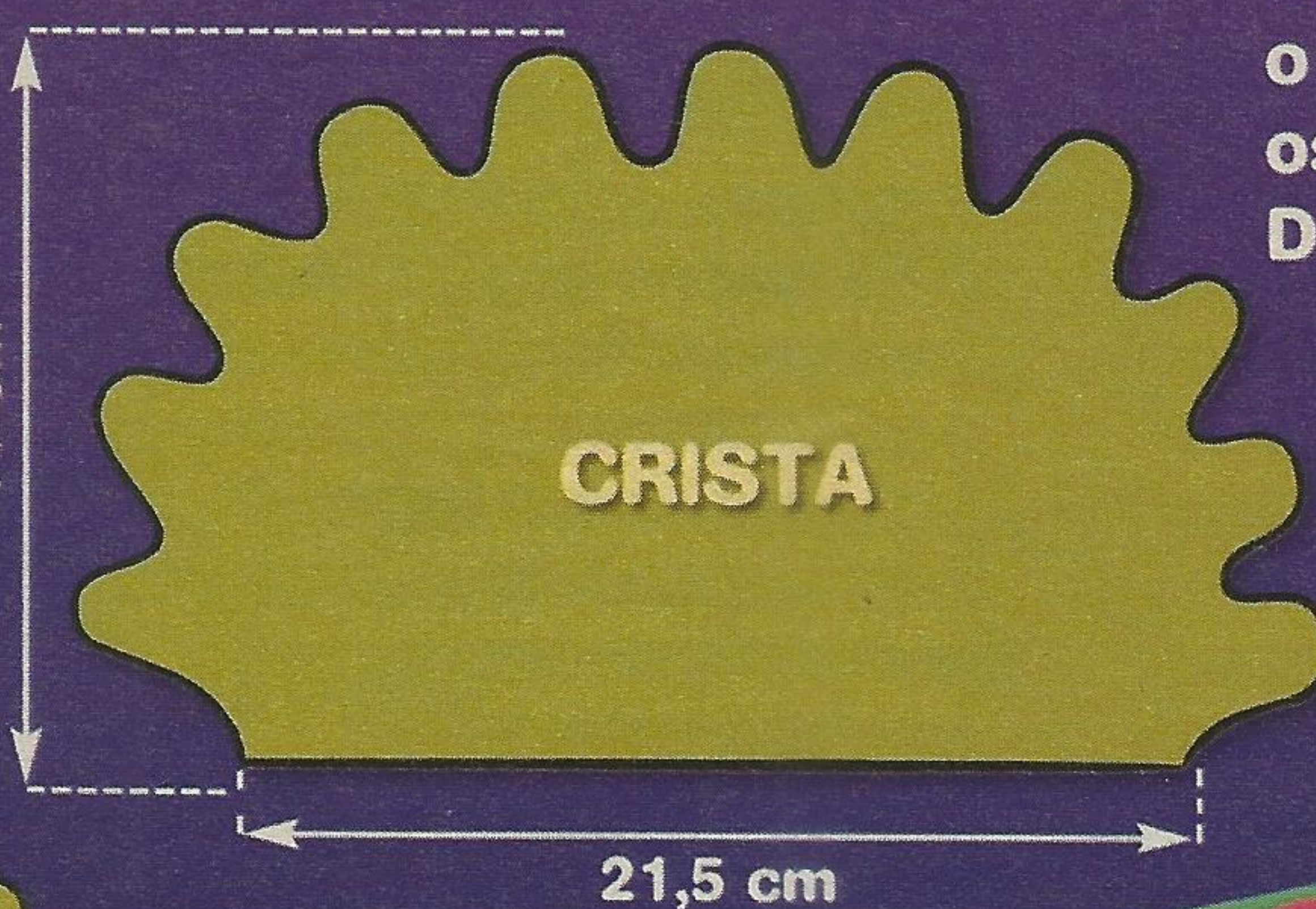
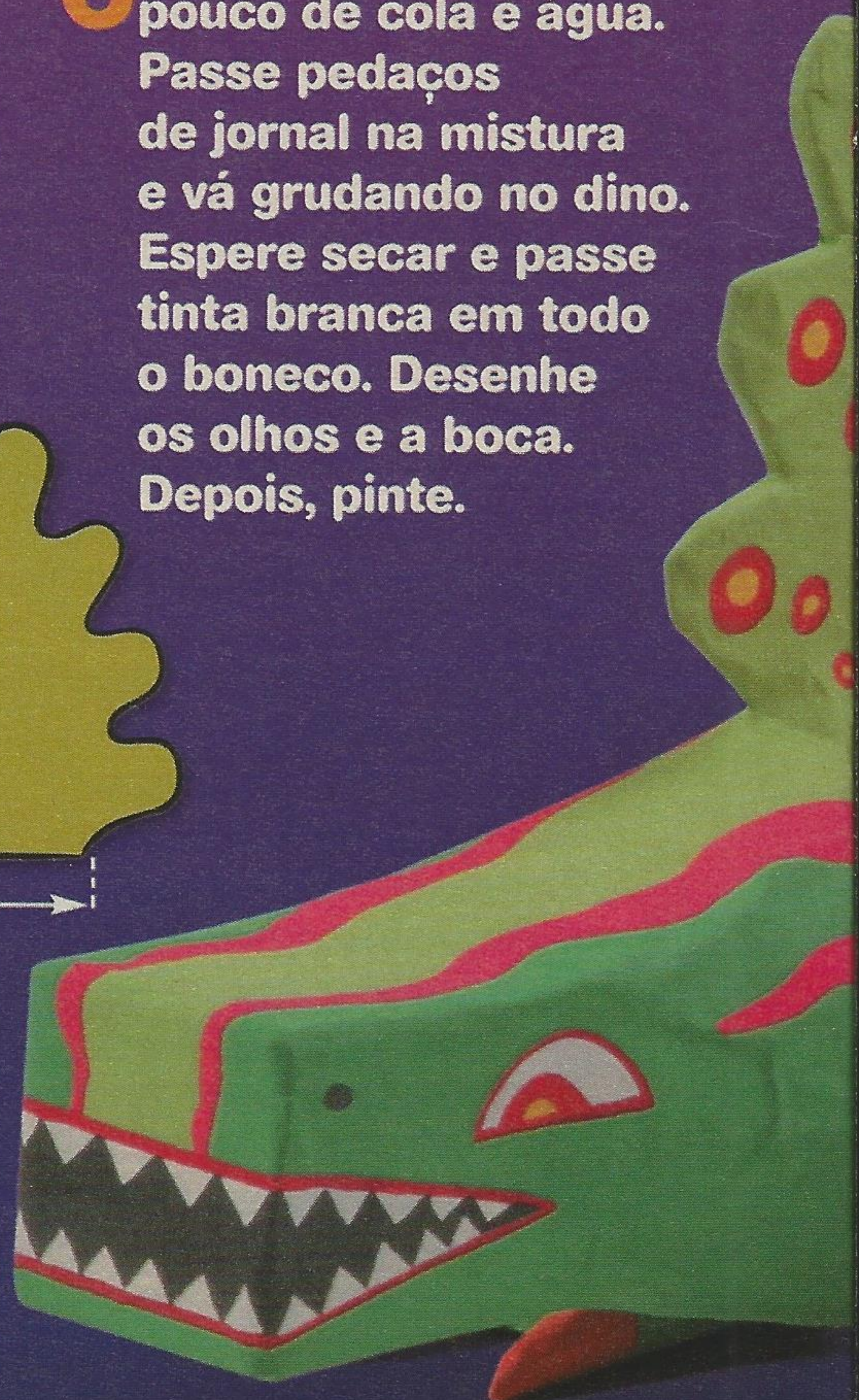
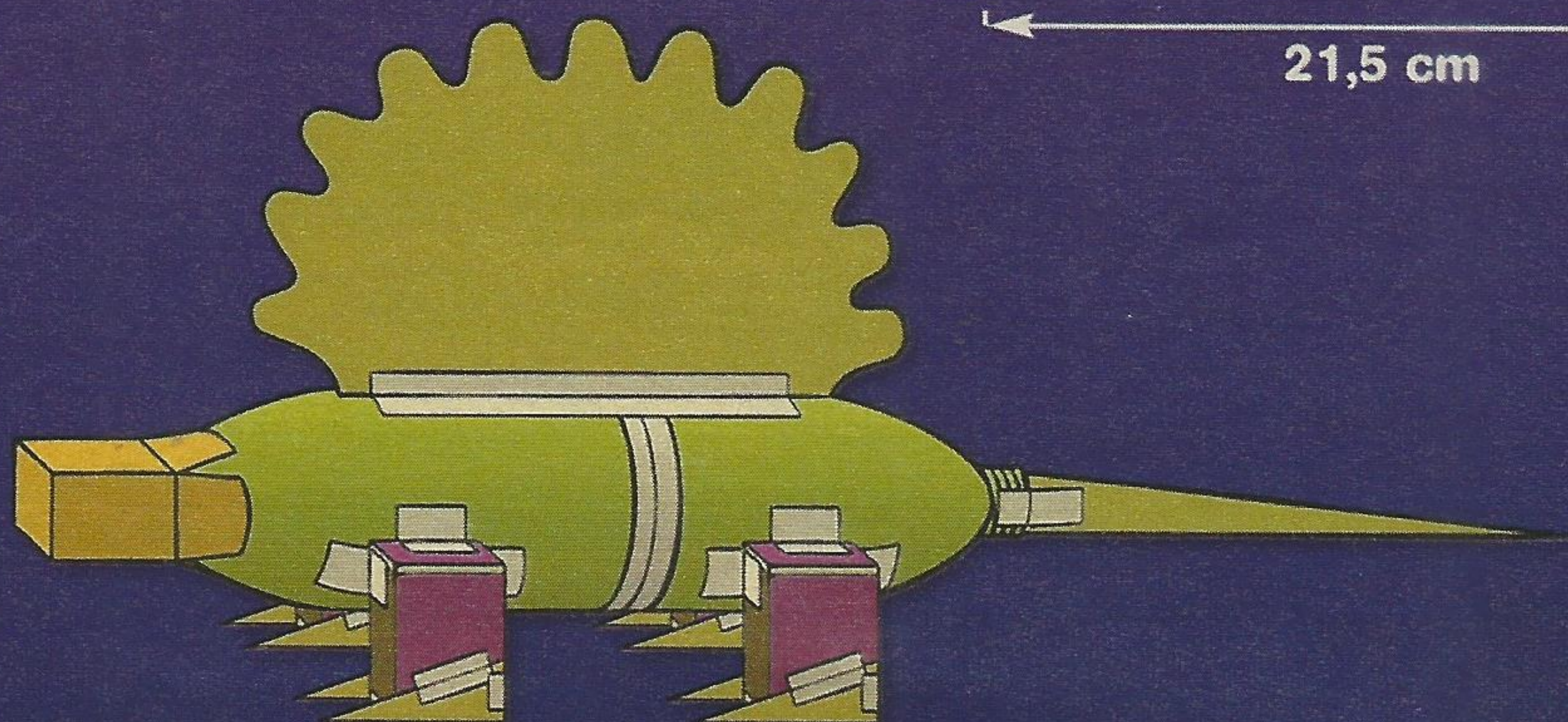
18 cm

2 cm

18 cm

5 Copie o molde da crista no papelão, recorte e prenda com fita adesiva em cima da garrafa.

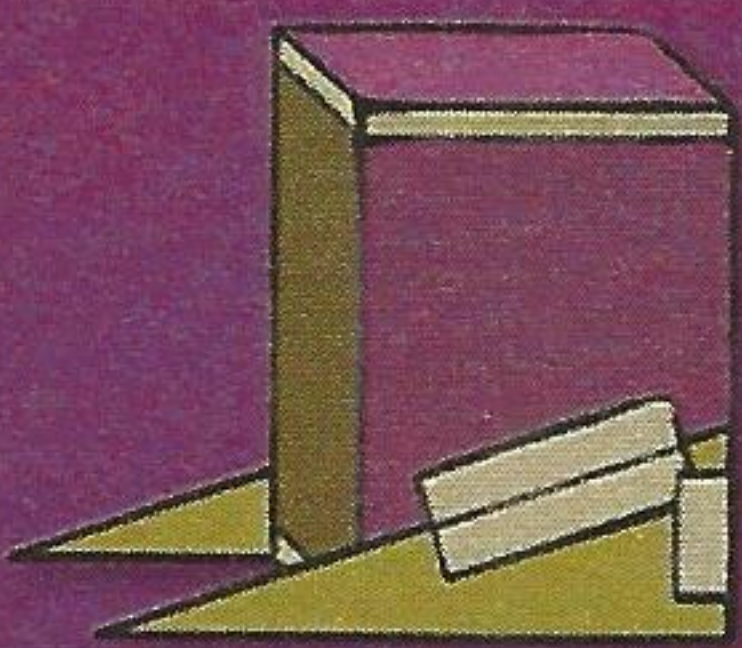
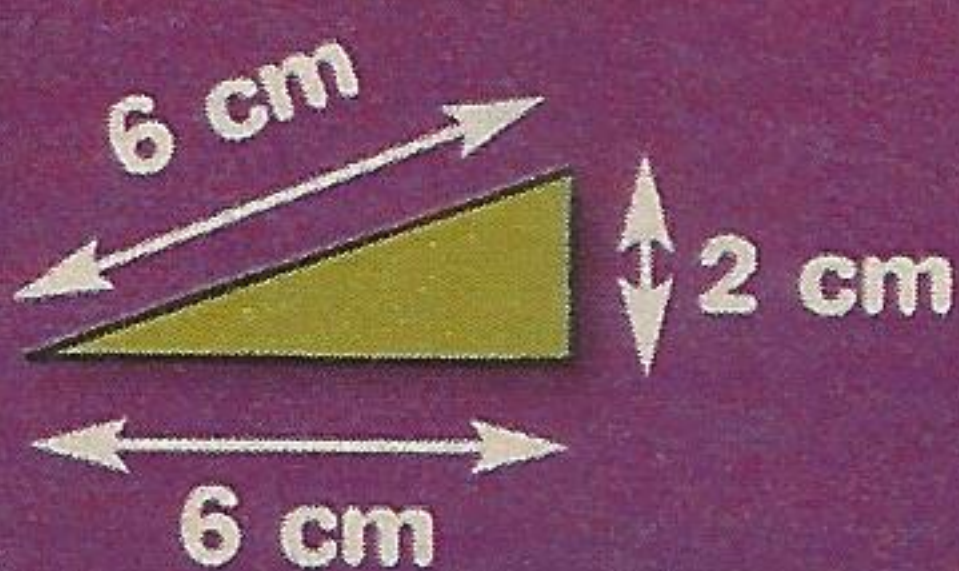
11 cm

CRISTA

21,5 cm

6 Misture em pote um pouco de cola e água. Passe pedaços de jornal na mistura e vá grudando no dino. Espere secar e passe tinta branca em todo o boneco. Desenhe os olhos e a boca. Depois, pinte.

O ANTIGA

3 Recorte no papelão oito garras e prenda com a fita uma em cada lateral maior das caixas de fósforos. Depois, fixe as caixas nas laterais das garrafas para fazer as patas.

GARRA

6 cm
2 cm
6 cm

QUEM É ELE?

É um dimetrodon, animal do grupo dos pelicossauros, que são ancestrais muito antigos dos mamíferos.

Ele viveu há 280 milhões de anos, bem antes dos dinos. Chegava a quase 3 metros e meio de comprimento e pesava 250 quilos. Era carnívoro, com uma boca enorme e dentes afiados. Suas patas se espichavam para os lados do corpo, diferente das dos dinos, que ficavam sob o corpo.

Nas costas, ele exibia uma aba espinhosa, que devia ajudar no controle da temperatura do corpo, absorvendo e liberando calor. Além disso, ela ajudava a atrair namoradas e espantar inimigos, pois fazia o animal parecer bem maior.

Ele vivia em áreas pantanosas e costumava tomar longos banhos de sol todos os dias para aquecer seu corpo.

PRODUÇÃO:
MARCOS FABIANO LOPES
FOTOS:
LEO FELTRAN

FESTA JUNINA

Dicas de brincadeiras para você se divertir com a turma toda.

Arraial animado

A noiva tira o chapéu!

Não tenho chapéu!

QUADRILHA ESPERTA

Você vai precisar de:

- aparelho de som
- CDs de música

1 Sorteiem um cantador e liguem a música. O restante da turma faz uma roda para dançar.

2 O cantador vai desligar a música e dar avisos do tipo: "Os cavalheiros sentam", "Todos tiram o chapéu" ou "Só a noiva fica em pé" e daí por diante.

3 A turma tem de obedecer às ordens do cantador assim que a música pára. Quem errar está fora do jogo.

SEGREDO NO CHAPÉU

Quatro chapéus... É coco!

Ninguém tem chapéu-coco!

Você vai precisar de:

- papel e lápis
- chapéus

1 Um participante sai e os outros escrevem o nome de uma fruta, pondo cada letra em um papel. Depois, cobrem cada letra com um chapéu.

2 Chamem o jogador de volta. Ele tenta descobrir quantas letras tem a palavra escolhida observando quantos chapéus faltam na cabeça das pessoas. Quando acertar, pode se virar e retirar um chapéu para ver uma letra.

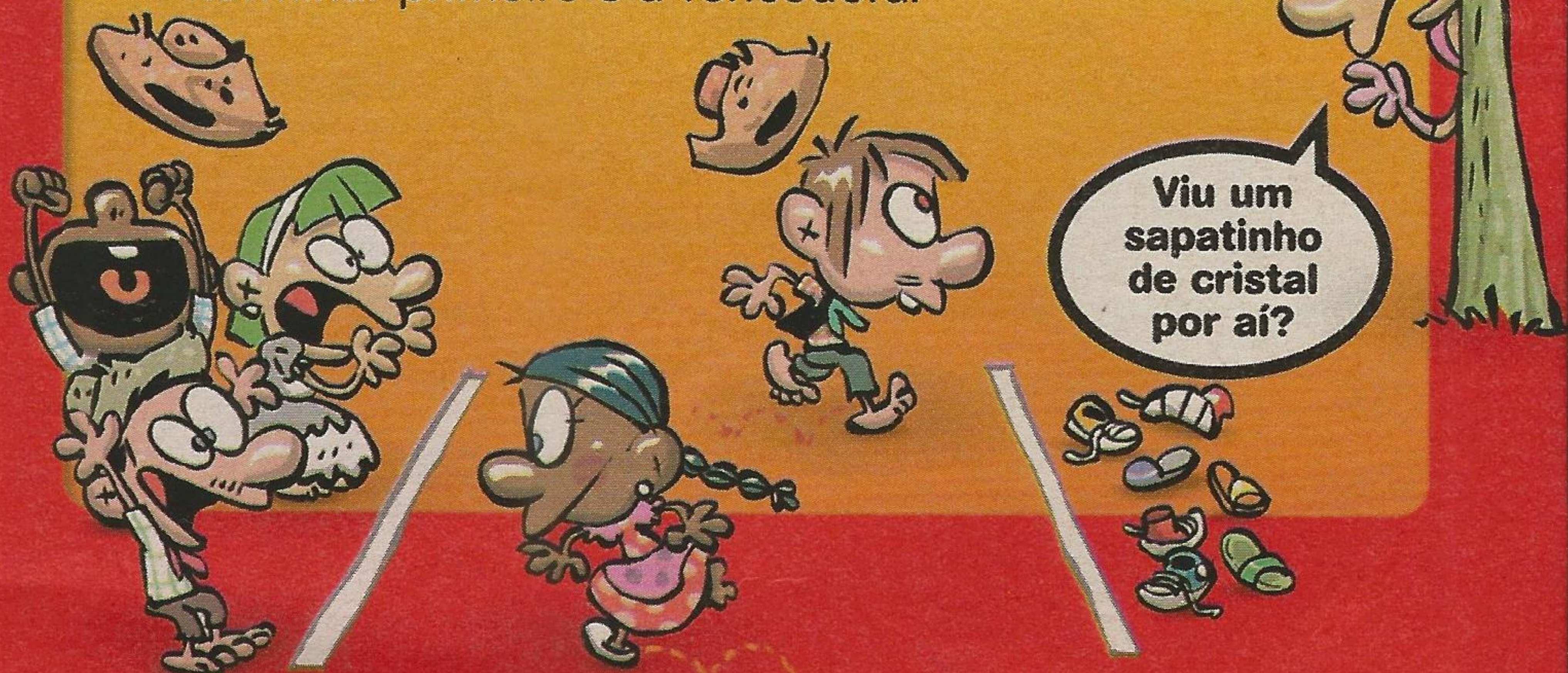
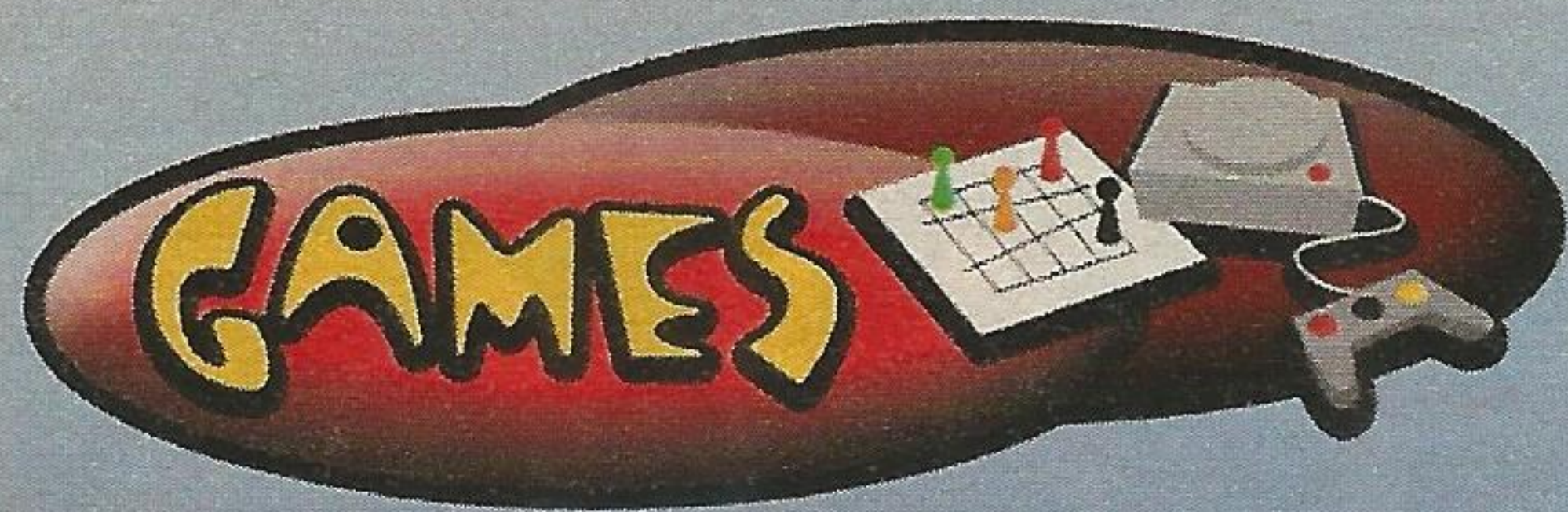
3 Quando descobrir quem é o dono do chapéu, pode ver outra letra e assim por diante com os outros chapéus, até que todas as letras apareçam ou que ele adivinhe a palavra escondida.

CORRIDA DE SAPATOS

1 Marquem a largada e a chegada. Tirem os sapatos e misturem todos no ponto de chegada. Dividam-se em duas equipes e formem filas atrás da largada.

2 Ao sinal do juiz, o primeiro de cada fila sai pulando no pé esquerdo para encontrar seus sapatos e calçá-los. Depois ele volta, pulando sobre o pé direito e é a vez do próximo. A fila que terminar primeiro é a vencedora.

Viu um sapatinho de cristal por aí?

JEAN GALVÃO

Encare desafios muito divertidos em Shrek 2 para Game Boy Advance.

VIRE OGRO

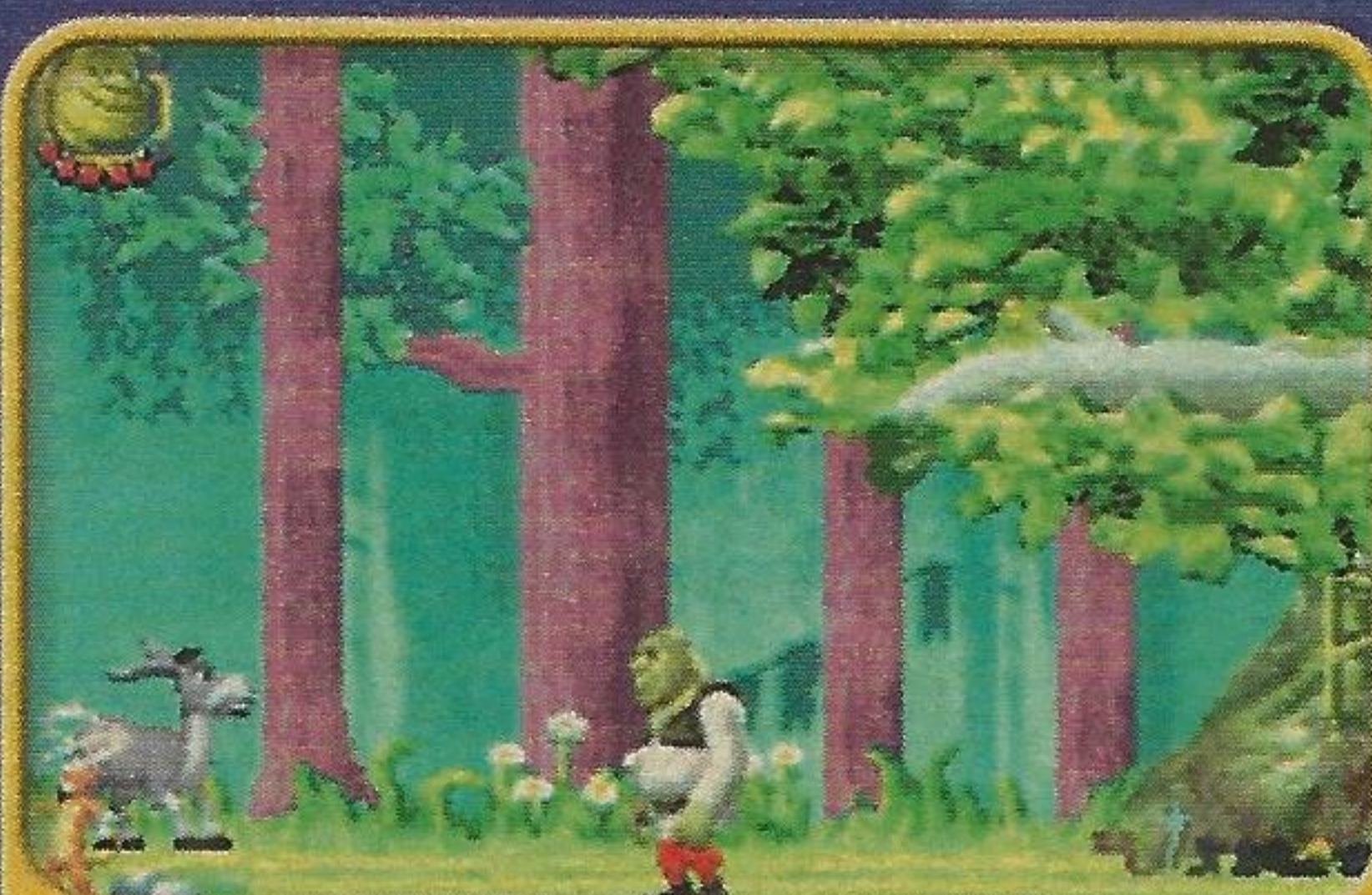
Neste jogo, você se aventura pelo mundo de Shrek. Utilizando as habilidades do ogro, do Gato de Botas e do Burro, você consegue superar todo tipo de obstáculo e passeia pelos incríveis cenários do novo filme.

O game traz 25 fases, a maioria recheada de quebra-cabeças. Para complicar, de vez em quando é preciso mover mais de um personagem ao mesmo tempo para vencer o desafio.

Além disso, o jogo esconde vários minigames. A dica é procurar pelo duende que fica bem disfarçado nas fases. Ele libera o joguinho-bônus, que muda de acordo com o personagem que você estiver controlando.

Sempre que encontrar um item especial, aperte o botão "select" para equipá-lo. O trevo vai protegê-lo contra ataques do adversário, o fantasma o torna invisível, a fada o ajuda a dar vôos curtos e o escudo garante a sua invencibilidade.

Shrek serve de apoio para que o Burro consiga alcançar a alavanca no topo da árvore.

O número indica quantos personagens são necessários para mover a alavanca.

Fuja dos ataques do Gato e agarre-o quando ele estiver tonto. Depois ele se tornará seu amigo.

O Gato de Botas é ótimo em escaladas, uma habilidade útil para atingir locais altos.

Aperte L e R ao mesmo tempo para que os três empurrem a pedra juntos.

CIÊNCIA

EI, TEM ALGU

Texto JULIA MOIÓLI

Conheça os corajosos seres que viven

NAS ALTURAS

No topo do **monte Everest**, o ponto mais alto da Terra, a 8.850 metros de altura, só há bactérias, que sobrevivem ao frio e à falta de oxigênio porque seu organismo permanece em estado dormente.

Um pouco mais abaixo, existem animais e plantas rasteiras, que resistem ao frio e à seca. Os bichos de grandes altitudes, como o iaque e alguns tipos de cabras, são peludos e têm muita gordura para se proteger do frio. O coração e o pulmão desses animais são maiores para compensar a falta de oxigênio.

BRRRR, QUE FRIO!

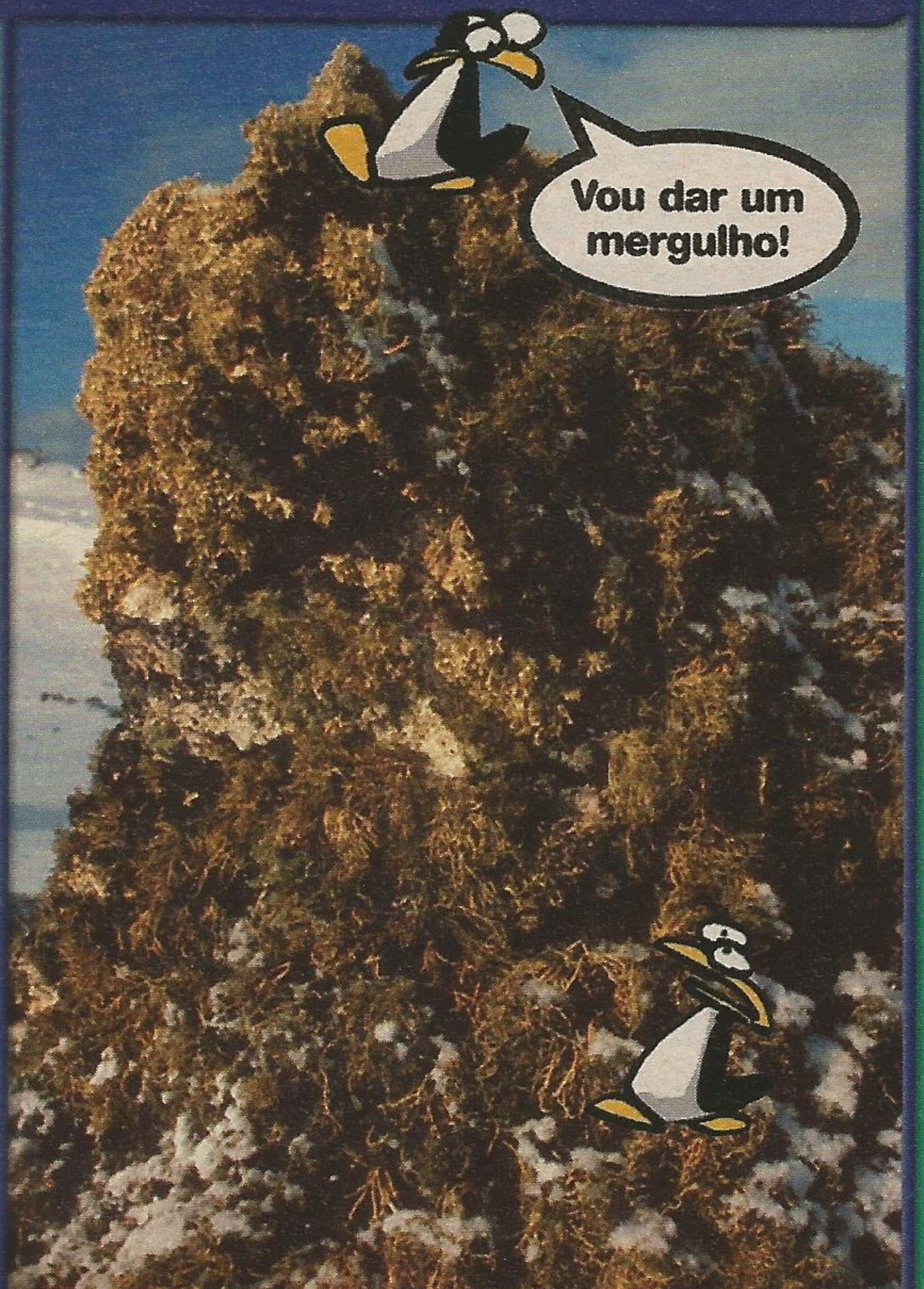
Poucos agüentam o inverno nas áreas polares. Na parte mais gelada da **Antártida**, por exemplo, só há bactérias e **liquens**, vegetais que sobrevivem na neve. Certos bichos, como o urso-polar, ficam em tocas e outros vão para o mar, que é mais quente. Há ainda alguns insetos que possuem em seu organismo uma substância anticongelante.

Vou dar um mergulho!

FUNDO MESMO

Com 11 mil metros de profundidade, a **Fossa das Ilhas Marianas** é o ponto mais fundo do mar. A vida ali é quase impossível. O lugar é sempre frio e escuro e a pressão atmosférica é tão alta que faria os peixes explodirem. Ali sobrevivem só bactérias, pequenos crustáceos e pepinos-do-mar. Em áreas um pouco menos profundas, há peixes esquisitos, quase transparentes.

Este lugar é de matar, não é?

FOTOS: CORBIS/STOCKPHOTOS / ILUSTRAÇÕES: JEAN GALVÃO

ÉM EM CASA?

nos lugares mais perigosos do planeta.

TOTALMENTE RADICAIS

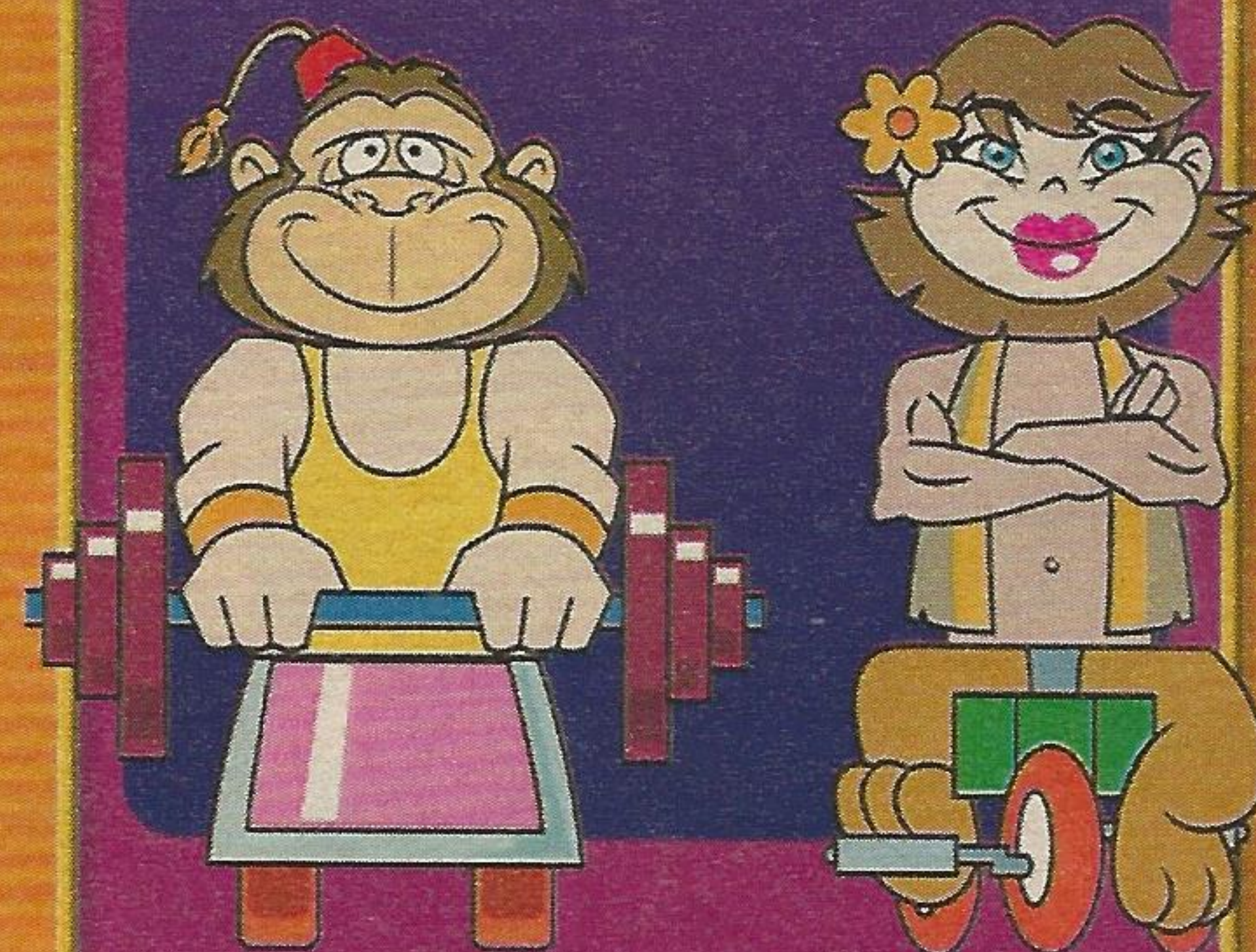
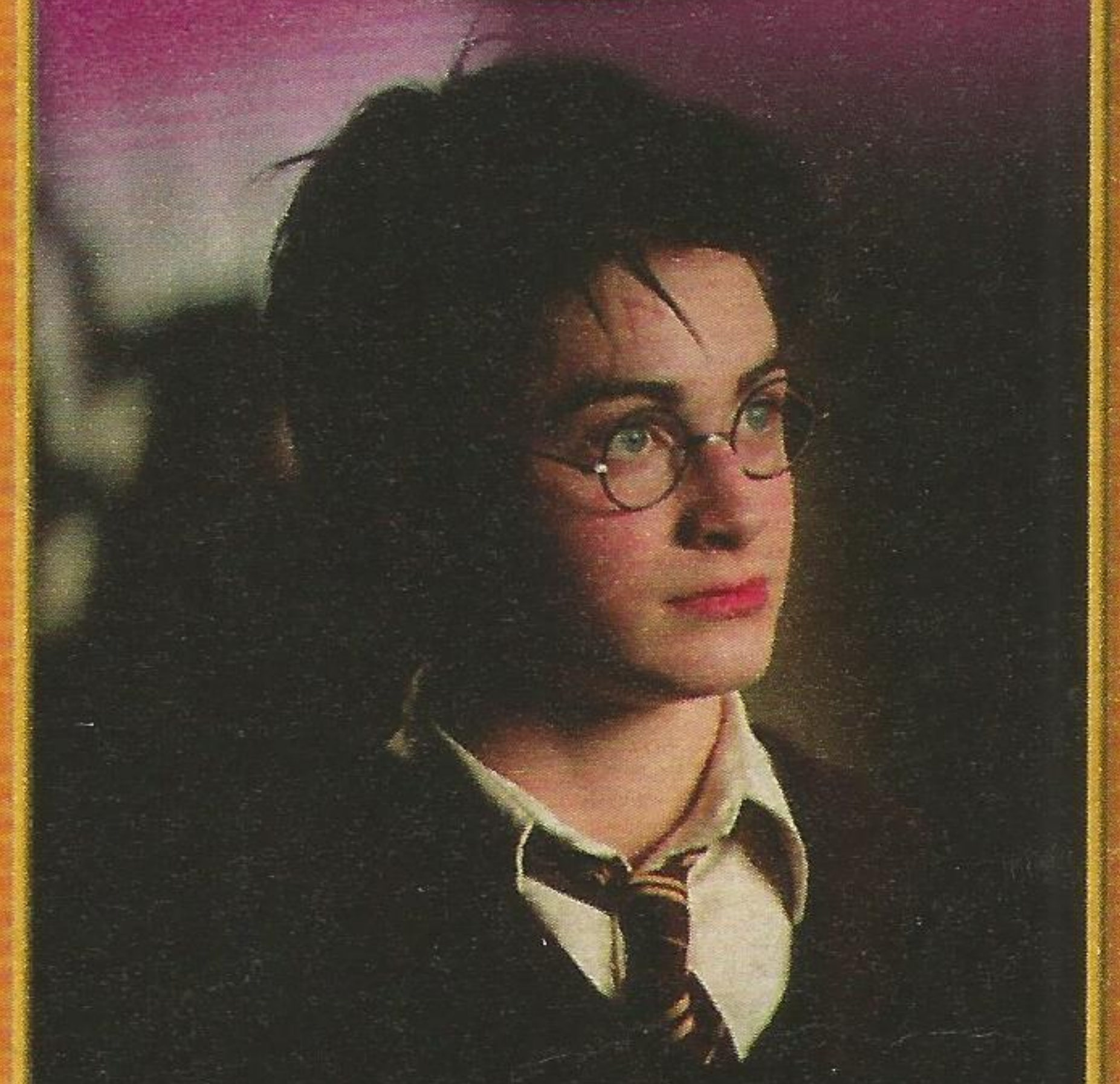
Os micróbios extremófilos sobrevivem nos lugares mais estranhos. Alguns moram em chaminés marinhas no fundo do mar, de onde sai água fervendo. Outros resistem às águas supersalgadas do mar Morto e também das profundezas da Terra, onde faz muito calor e falta oxigênio. Eles existem até em fontes de água ácida, na Rússia.

NADA DE ÁGUA

O maior deserto da Terra é o Saara, na África, e o mais seco é o Atacama, na América do Sul.

Para sobreviver nesses lugares, as plantas têm raízes longas, que buscam água em áreas profundas. Há espécies, como os cactos, que têm reservas de líquido no caule.

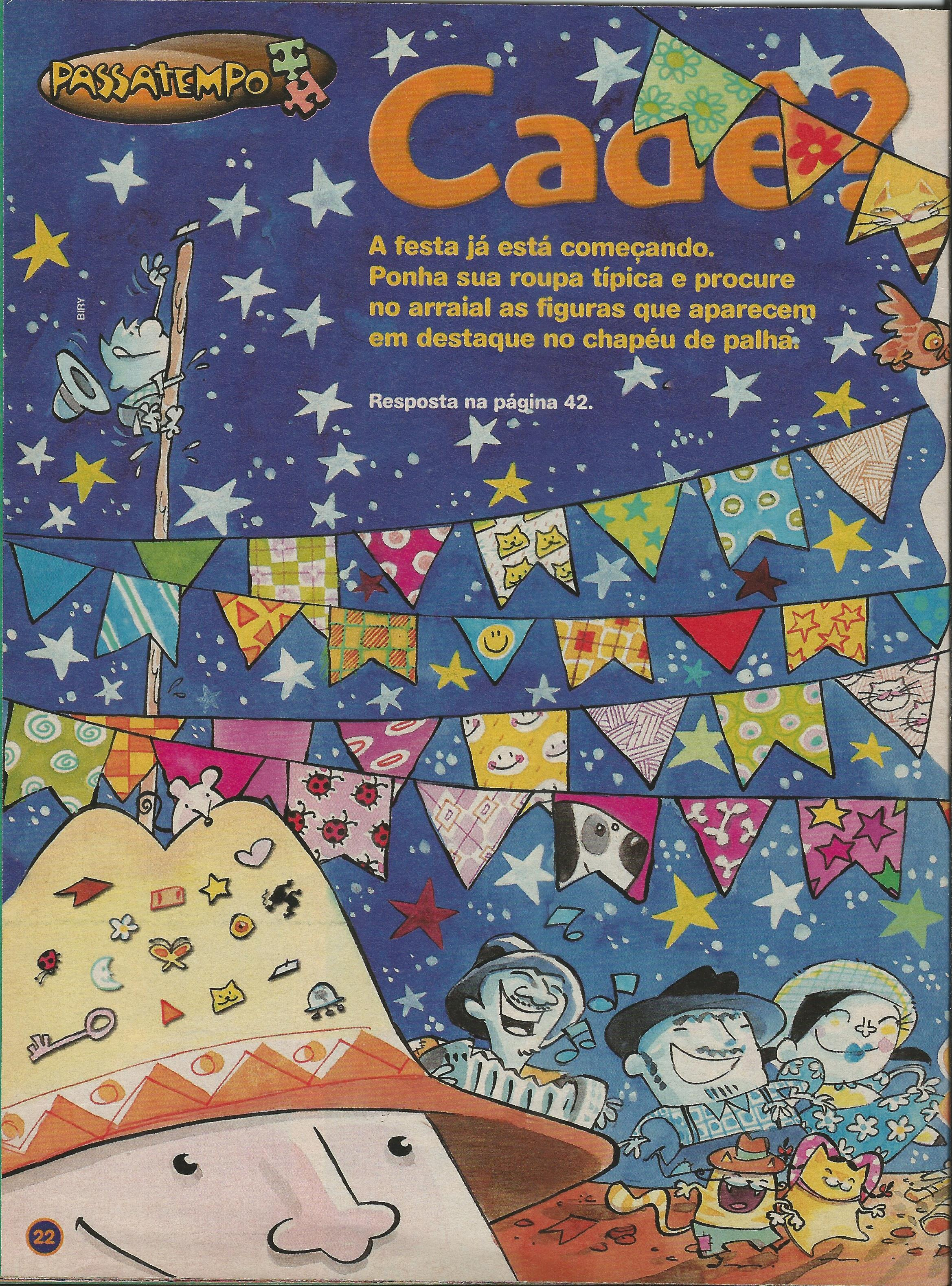
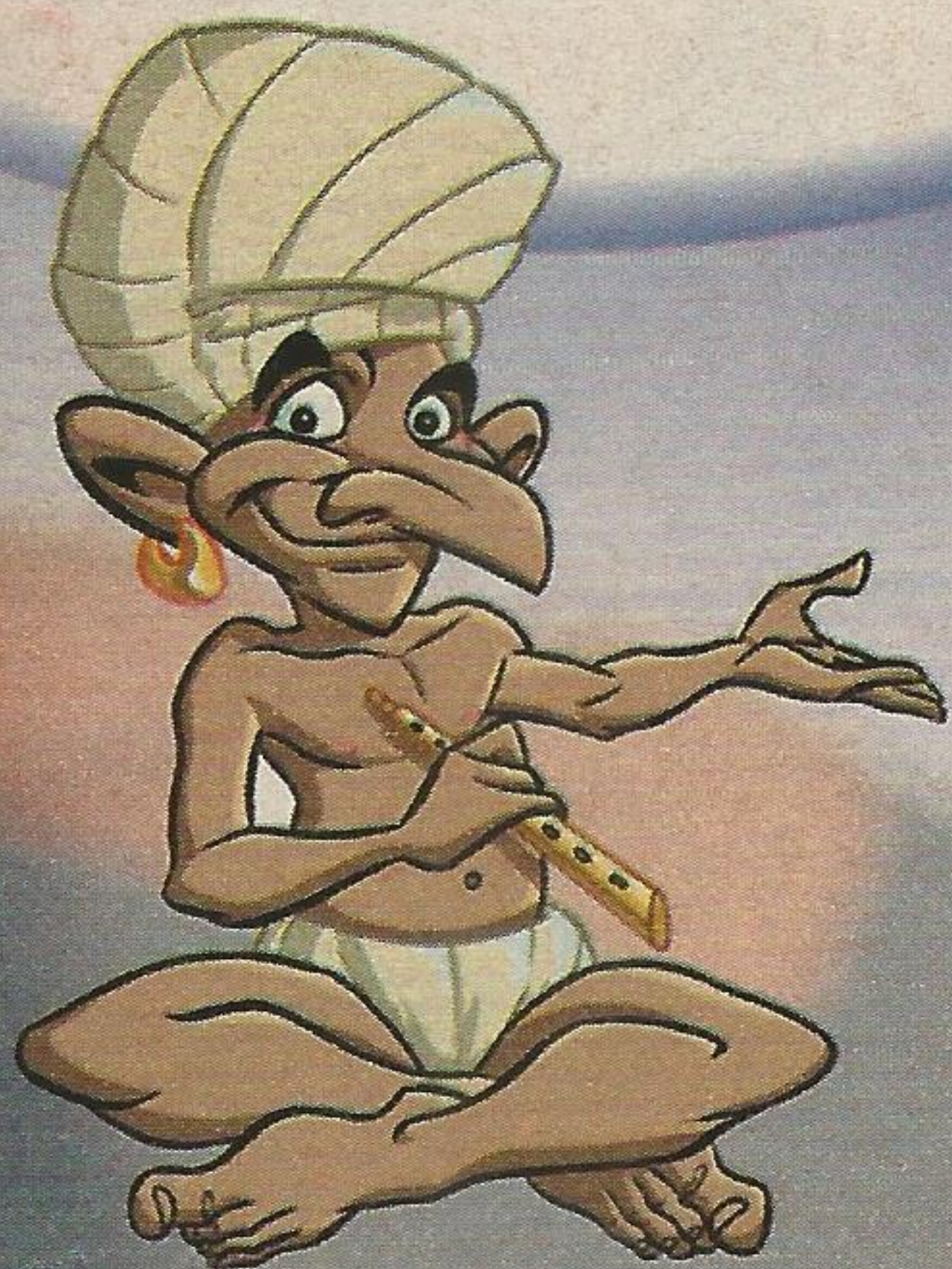
Muitos bichos também conseguem viver nos desertos. Os camelos, por exemplo, podem passar dias sem água e outros, como coelhos e raposas, só saem à noite. E há até sapos que se enterram para fugir do calor.

PASSATEMPO

Cadê?

A festa já está começando. Ponha sua roupa típica e procure no arraial as figuras que aparecem em destaque no chapéu de palha.

Resposta na página 42.

BIRY

SANTO ANTON
SÃO JOÃO
SÃO PEDRO

Ele está preparado para os testes mais difíceis e agora vai ficar sempre com você.

Experimente misturar o Raj com a Lea e o Oto

RAJ

Descubra mais no minigibi que vem na Recreio.

CIRCOMIX

A Recreio da semana que vem vai trazer o Raj. Ele já mostrou que é um grande faquir. É capaz de fazer coisas incríveis, como dormir numa cama de pregos ou andar sobre a brasa. Agora, ele vai ajudar você a enfrentar seus desafios! Não perca!

CIRCOMIX
Uma coleção de outro mundo

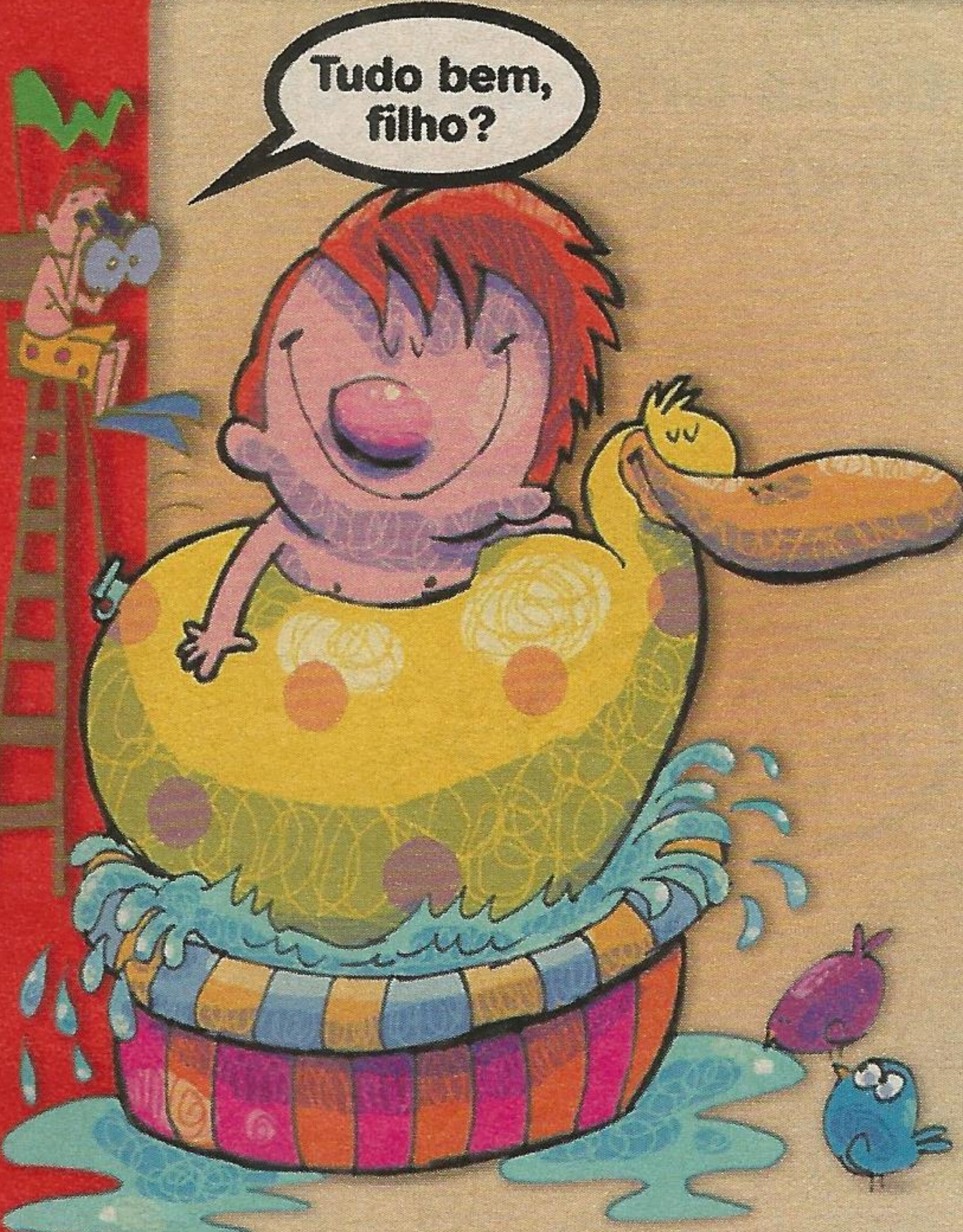
Patrocínio:
Candide
www.candide.com.br

RECREIO
Toda quinta, nas bancas.

wgcomunicação

CONSULTORIA:
LUCIANA O'REILLY (coordenadora nacional da ONG Criança Segura).

Veja dicas para curtir as brincadeiras das férias sem correr riscos.

CUIDE-SE!

Todo mundo que gosta de brincar sabe que é normal levar um tombo ou outro de vez em quando. Mas até a mais desastrada das criaturas pode evitar quedas e machucados sérios se tiver alguns cuidados.

Para começar é bem importante escolher o lugar onde você vai se divertir. Prefira locais amplos, como parques, quadras, praias e jardins. Se vai ficar dentro de casa, é melhor optar por brincadeiras e jogos mais calmos.

DIVIRTA-SE COM SEGURANÇA

- Quando for passear de bicicleta, andar de patins ou fazer manobras de skate, não esqueça de usar os equipamentos de segurança, como capacete, protetores de pulso, joelheiras e cotoveleiras. No caso da bicicleta, uma buzina é útil para chamar a atenção e evitar acidentes.
- Já reparou que muitos brinquedos vêm com instruções de uso? É importante ler as informações ou pedir ajuda para seguir as dicas de segurança do fabricante. Quando for presentear um amigo mais novo, verifique a idade ideal indicada no brinquedo e veja se não há peças pequenas, que podem ser engolidas.
- Quando for jogar bola, procure um local calmo. Não brinque em lugares onde passam carros e nunca saia correndo atrás da bola pela rua.
- Aproveite para empinar pipa na praia e em parques. Fique longe dos fios elétricos, pois, se a pipa enroscar em um fio desencapado, você pode levar um grande choque.

SAÚDE

CHRIS EICH & JEAN-CLAUDE

Tudo bem, filho?

OLHA A ÁGUA!

Não se descuide quando for à praia ou à piscina, mesmo que saiba nadar. Divirta-se à vontade, mas fique perto de um adulto e mantenha-se em áreas onde consegue alcançar o chão. Tenha mais cuidado em locais com correnteza, porque sem que você perceba pode ser puxado para longe pela força da água. E use colete salva-vidas nos passeios de barco.

HORA DO BANHO

Se você tem um irmão ou primo mais novo, é bom saber que eles não podem ficar sozinhos em banheiras cheias nem por alguns segundos. Você mesmo precisa tomar certos cuidados no banheiro, como verificar a temperatura da água com o cotovelo antes de entrar embaixo do chuveiro e usar chinelos quando sair do banho para não escorregar.

PASSE LONGE

- Se precisar usar fogão ou microondas para preparar uma receita na cozinha, peça a ajuda de um adulto. Seu ajudante deve dar uma força também no uso de liquidificadores e outros aparelhos.
- Fósforos, panelas, torradeiras, garrafas térmicas, velas e ferros de passar roupa não combinam com diversão, pois podem causar queimaduras graves.
- Mantenha distância de fogos de artifício e nem chegue perto de alguém que vá soltá-los.
- Cuidado para não engolir produtos de limpeza nem passá-los nos olhos e só tome remédios quando seus pais autorizarem.

NEM PENSE EM:

- **Brincar em cima de beliches.**
- **Correr em áreas altas como lajes.**
- **Escalar muros ou grades.**
- **Ficar pendurado em redes de proteção.**
- **Fazer brincadeiras com fogo.**
- **Correr de bicicleta na rua.**
- **Mexer com produtos de limpeza e medicamentos.**
- **Correr com carrinhos no supermercado.**

FIQUE LIGADO

Quando alguém que está perto de você se machucar, procure um adulto imediatamente. Anote alguns telefones importantes na sua agenda:

BOMBEIROS ▸ 193
POLÍCIA ▸ 190
PRONTO SOCORRO ▸ 192

DEXTER! VENHA CÁ!

JÁ VOU, JÁ VOU!

DEXTER... DEXTER...

É HORA DE VOCÊ APRENDER A ANDAR NUMA BICICLETA DE GAROTO GRANDE!

PUXA!

EU SONHO COM ISSO FAZ UM TEMPÃO!

Volta da França

GANHEI!

ULALÁ!

NINGUÉM SEGURRA ESSE GARROTO!

TEXTO ▸ ROBBIE BUSCH
DESENHOS ▸ ROBERT SMITH
ARTE-FINAL ▸ JEFF ALBRECHT
CORES ▸ DIGITAL CHAMELEON
TRADUÇÃO ▸ MARCELO ALENCAR

LABORATÓRIO DE DEXTER CRIADO POR GENNDY TARTAKOVSKY

Laboratório de DEXTER apresenta

FERA SOBRE RODAS

DEXTER É O MAIS JOVEM GÊNIO A VENCER A VOLTA DA FRANÇA!

SÓ NÃO FUI MAIS RÁPIDO PORQUE QUEBRARIA A BARREIRA DO SOM! AÍ, NÃO PODERIA OUVIR OS APLAUSOS!

IUPI!!! VIVA!!!

ALGUM PROBLEMA, FILHO?

HÃ... NENHUM, PAI.

ELA NÃO É LINDA?

GLUP! MUITO.

PRONTO!

ANDA, DEXTER! VEM PASSEAR!

O QUE SÃO ESSAS COISAS?

RODINHAS. PRA DAR EQUILÍBRIO!

SOU UM SUPERGÊNIO. NÃO PRECISO DELAS!

RÁPIDO, DEXTER!
EH, EH! CERTO. TIREI AS RODINHAS.
EXCELENTE!
QUER AJUDA?
NÃO, PAI. ESTÁ... TUDO... B-BEM.
FLOP!
PREPARAR... APONTAR...
JÁ!!!
UNGH!
ISTO É LEGAL DEMAIS!
FICA AINDA MELHOR QUANDO VOCÊ LEVANTA O SUPORTE!
HUM?

EU ESTAVA SÓ AQUECENDO OS MOTORES!
SEM PROBLEMA, FILHO.
LEVANTOU O SUPORTE?
CLARO. LÁ...
...VAMOS...
...NÓS!?
CRÁS!
DEXTER?
COMO FOI SEU PRIMEIRO PASSEIO?
ÓTIMO. HÃ... JÁ ACABOU?

OH, OH! QUER TENTAR COM AS RODINHAS?
HUM...
OI, DEXTER! OLHA PRA MIM!
NADA DE RODINHAS! MEU ALTO INTELECTO DISPENSA AUXÍLIO!
SÓ PRECISO DE MAIS VELOCIDADE NA LARGADA!
FALOU.
QUE TAL?
OBA!
AGORA EU MOSTRO PRA DEE DEE!
FLAP
FLAP
FLAP
AAAAAHH!
VUUUUCH!
TÓIM!

IIIIIIIRRRRC!!

CUIDADO, DEXTER!

BÓING

BÓING

BÓING

UH... UH!

UAU, DEXTER! ESSE CAPACETE É BOM PRA DANÇAR BREAK!

DÃÃ DUU DOH!

OH-OH-OH!

VOCÊ NÃO QUER MESMO EXPERIMENTAR AQUELAS...
NÃO!
JÁ SEI O QUE FAZER!
VOU TENTAR SEM O SEU IMPULSO, PAI.
CERTO, FILHO.
UFS!
CRÁS!
GOSTO DE PEDALAR... SEM PARAR...
DEVO MUDAR DE ESTRATÉGIA! JÁ PRO LABORATÓRIO!

AH, AH!
SIMULAÇÃO
UH, UH, UH!
DIGA XIS!
CO-RÓÓÓ!
É ISSO!

VOLTOU, DEXTER?
MINHA INTELIGÊNCIA BRILHANTE SUPEROU AQUELE PROBLEMA DE FÍSICA.
DEXTEEEER!
OBSERVE, PAI. A FORÇA CENTRÍFUGA, ALIADA AO BALANÇO ESTRUTURAL, DEVE TORNAR MEU EQUILÍBRIO MAIS ESTÁVEL DAQUI EM DIANTE!
HÃ?
MEUS CÁLCULOS CONCLUÍRAM QUE A SOLUÇÃO É USAR AS RODINHAS!
GENIAL, DEXTER!
COMO SEMPRE.

PRONTO! EH, EH! ESPERO QUE OS SEUS CÁLCULOS ESTEJAM CERTOS!

NADA PODE ME DETER AGORA!

SAI DA FRENTE, DEE DEE! AÍ VOU EU!

ZIIIPT!

¡AHUU! DEXTER ATACA DE NOVO!

AH, AH, AH! COMA POEIRA, DEE DEE!

VUUUUCH!!

GASP! COMO SE PÁRA ESTA COISA?

CATAPOF!

MUITO BEM, DEXTER! VOCÊ APRENDEU A ANDAR SEM RODINHAS!

fim

PASSATEMPO

FIQUE DE OLHO

Quando não estão atrás de comida, estes flamingos se divertem observando os peixes. Que tal ajudá-los a achar dois peixes idênticos?

Resposta na página 42.

SANDER

Participe mandando a sua piada para:
Revista RECREIO
Seção Piadinhas
Av. das Nações Unidas, 7221
8º andar • São Paulo - SP
CEP 05425-902
recreio.abril@atleitor.com.br

Entre em contato com a gente:

Atendimento ao leitor
Tel.: (11) 3037-4447
(de 2ª a 6ª, das 10 h às 12 h e das 14 h às 16 h)

Fax: (11) 3037-4468

E-mail
recreio.abril@atleitor.com.br

Na internet

Site
www.recreionline.com.br

E-mail
recreionline@abril.com.br

Piadinhas

Qual é o princípio da física?
A letra F.
Carlos B. Figueiredo, 13 anos
São Paulo - SP

Quem anda sem ter pé e fala sem ter boca?
A carta.
Lia Albuquerque, 9 anos
Por e-mail

Qual o nome do animal que, tirando a letra G, carrega muita gente?
O gavião.
Francisco P. de Lima, 12 anos
São Gonçalo - RJ

Qual o rio mais azedo do mundo?
O rio Solimões, no Amazonas. ("Só limões")
Jean Paul, 11 anos
Por e-mail

O que vive batendo em você, mas é bom para a saúde?
O coração.
Bruno de Mattos, 10 anos
São Paulo - SP

Qual é o país que ajuda a fazer café?
Equador.
Pedro Henrique, 8 anos
Por e-mail

O que uma aeromoça disse para a outra?
Tudo é passageiro.
Beatriz de Mello Santos - SP

Qual é a letra que não quer que você acerte?
R. (erre)
Jaqueline Moraes, 10 anos
Por e-mail

Quem tem oito pés e canta?
O quarteto.
Érika Sato, 9 anos
Por e-mail

EDITORA Abril

Fundador: VICTOR CIVITA
(1907 - 1990)
Editor: Roberto Civita
Conselho Editorial: Roberto Civita (Presidente), Thomaz Souto Corrêa (Vice-Presidente), Jose Roberto Guzzo, Maurizio Mauro
Presidente Executivo: Maurizio Mauro
Diretor Secretário Editorial e de Relações Institucionais: Sidnei Basile
Vice-Presidente Comercial: Deborah Wright
Diretora Corporativa de Publicidade: Thais Chede Soares B. Barreto

Diretor-Geral: Jairo Mendes Leal
Diretor Superintendente: Laurentino Gomes

RECREIO

Diretora de Redação: Gisleine Carvalho
Diretora de Arte: Maria do Carmo Tyla
Editora Especial: Mônica Pina
Editores: Cláudio Fragata e Cristiane Yamazato
Repórter: Julia Moióli
Editora de Arte: Priscila Afonso
Estagiária: Noêmia Lopes (texto)
Designers: Alice Fares Ferreira, Andrea Naliato e Marcio Caparica
Preparador Digital: Dinei Balieiro
Atendimento ao Leitor: Karin Bernardo
Coordenadora Administrativa: Cristiane Pereira
Consultoras Pedagógicas: Lídia Izecson de Carvalho e Marta Wolak Grosbaun
Colaboraram nesta edição: Roberta Viganó, Nélson Alves Jr. e Thaís Yuri (texto) e Eduardo Perácio (revisão)
www.recreionline.com.br

APOIO EDITORIAL Beatriz de Cássia Mendes, Carlos Grassetti **Serviços Editoriais:** Wagner Barreira **Depto. de Documentação e Abril Press:** Grace de Souza

PUBLICIDADE Diretor de Publicidade: Eduardo Leite **Gerente de Publicidade:** Renato Resston **Executivos de Negócios:** Analucia Bertola e João Eduardo Dias **Diretor de Publicidade Regional:** Jacques Baisi Ricardo **Representante:** Rogério Ponce de Leon (RJ) **Coordenadora:** Juliana de Moura **NÚCLEO ABRIL DE PUBLICIDADE Diretor:** Pedro Codognotto **Gerentes de Vendas:** Claudia Prado, Fernando Sabadin **MARKETING DE CIRCULAÇÃO Diretor de Marketing:** André Felipe D'Amato **Gerente de Produto:** Priscila Pezato **Consultores de Negócios:** Mônica Viotto e Tiago Afonso **MARKETING PUBLICITÁRIO Gerente de Marketing Publicitário:** Elaine Komatsu **Assistente de Marketing Publicitário:** Renata Marques **PLANEJAMENTO E PROCESSOS Coordenador de Projetos:** Renato Cagno **Assistente de Produto:** Eduardo Leite Scutellaro **ASSINATURAS Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor:** Ana Dávolos **Diretor de Vendas:** Fernando Costa

Em São Paulo: Redação e Correspondência: Av. das Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, tel.: (11) 3037-2000, fax: (11) 3037-5396 **Publicidade:** (11) 3037-5000, Central-SP (11) 3037-6564 **Classificados:** 0800-132066, Grande São Paulo 3037-2700 www.publiabril.com.br **Escritórios e Representantes de Publicidade no Brasil: Belo Horizonte-MG** – R. Fernandes Tourinho, 147 - Sala 303, Bairro Savassi, CEP 30112-000, tel.: (31) 3282-0630, fax: (31) 3282-8003 **Blumenau-SC** – R. Florianópolis, 279, Bairro da Velha, CEP 89036-150, M. Marchi Representações Ltda., tel.: (47) 329-3820, fax: (47) 329-6191 **Brasília-DF** – SCN - Q.1 Blc. Edifício Brasília Trade Center, 14º A, sala 1408, CEP 70710-902, tels.: (61) 315-7554/55/56/57, fax: (61) 315-7558 **Campinas-SP** – R. Conceição, 233, 26º andar, cj. 2613/2614, CEP 13010-916, CZ Press Com. e Representações Ltda., telefax: (19) 3233-7175 **Cuiabá-MT** – R. Diamantino, 13, quadra 73, Morada da Serra, CEP 78055-530, Fênix Propaganda Ltda., telefax: (65) 3027-2772 **Curitiba-PR** – Av. Cândido de Abreu, 776, 6º andar, sls. 601/602, Centro Cívico, CEP 80530-000, tel.: (41) 250-8000/30/40/50/80, fax: (41) 252-7110 **Florianópolis-SC** – R. Manoel Isidoro da Silveira, 610, sl. 301, CEP 88062-060, Comercial Via Lagoa, Lagoa da Conceição, tel.: (48) 232-1617, fax: (48) 232-1782 **Fortaleza-CE** – Av. Desembargador Moreira, 2020, sls. 604/605, Aldeota, CEP 60170-002, Midiasolution Representações e Negócios em Meios de Comunicação, telefax: (85) 264-3939 **Goiânia-GO** – R. 10, nº 250, Loja 2, Setor Oeste, CEP 74120-020, Middle West Representações Ltda., tels.: (62)215-3274/3309, telefax: (62) 215-5158 **Joinville-SC** – R. Dona Francisca, 260, Conj. 1408, Centro, CEP 89201-250, Via Mídia Projetos Editoriais Mkt. e Repres. Ltda., telefax: (47) 433-2725 **Londrina-PR** – R. Adalcimar Regina Guandalini, 392, Jd. das Américas, CEP 86076-100, Press Representações e Publicidade, telefax: (43) 3357-1122, fax: ramal24 **Manaus-AM** Av. Joaquim Nabuco, 2074, loja 2, Centro, CEP 69020-070, Paper Comunicações, telefax: (92) 233-1892/231-1938 **Porto Alegre-RS** – Av. Carlos Gomes, 1155, sl. 702, Petrópolis, CEP 90480-004, tel.: (51) 3327-2850, fax: (51) 3227-2855 **Recife-PE** – R. Ernesto de Paula Santos, 187, sl. 1201, Boa Viagem, CEP 51021-330, MultiRevistas Publicidade Ltda., telefax: (81) 3327-1597 **Ribeirão Preto-SP** – R. João Penteado, 190, CEP 14025-010, Intermídia Repres. e Publ. S/C Ltda., tel.: (16) 635-9630, telefax: (16) 635-9233 **Rio de Janeiro-RJ** – Praia de Botafogo, 501, 1º andar, Botafogo, Centro Empresarial Mourisco, CEP 22250-040, telefax: (21) 2513-2348 **Salvador-BA** – Av.Tancredo Neves, 805, sl. 402, Ed.Espaço Empresarial, Pituba, CEP 41820-021, AGMN Consultoria Public. e Representação Ltda., telefax: (71) 341-4992/4996/1765 **Vitória-ES** – Av. Rio Branco, 304, 2º andar, loja 42, Santa Lúcia, CEP 29055-916, DU'Arte Propaganda e Marketing Ltda., telefax: (27) 3325-3329.

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL Veja: Veja, Veja São Paulo, Veja Rio, Vejas Regionais **Negócios:** Exame, Você S/A **Jovem:** Almanaque Abril, Disney, Guia do Estudante, Pica-Pau, Recreio, Simpsons, Spawn, Witch, Capricho, Playboy **Estilo:** Claudia, Elle, Estilo de Vida, Manequim, Manequim Noiva, Nova **Turismo e Tecnologia:** Aventuras na História, Guia Quatro Rodas, Info, Mundo Estranho, National Geographic, Placar, Quatro Rodas, Revista das Religiões, Superinteressante, Viagem e Turismo, Vip **Casa e Bem-Estar:** Arquitetura e Construção, Boa Forma, Bons Fluidos, Casa Claudia, Claudia Cozinha, Saúde!, Vida Simples **Alto Consumo:** Ana Maria, Contigo!, Faça e Venda, Minha Novela, Tititi, Viva Mais! **Fundação Victor Civita:** Nova Escola

RECREIO (ISSN 1517-7467), ano 5, nº 224, é uma publicação semanal da Editora Abril S.A. **Assinatura:** Sua satisfação é a sua garantia. Você pode interromper a assinatura a qualquer momento, sem sofrer nenhum ônus. Mediante sua solicitação você terá direito à devolução do valor correspondente aos exemplares a receber, devidamente corrigido de acordo com o índice oficial aplicável. **Edições anteriores:** Venda exclusiva em bancas, pelo preço da última edição em banca. Solicite ao seu jornaleiro. Distribuída em todo o país pela Dinap S.A. Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. **RECREIO** não admite publicidade redacional. Código DINAP - **12788/1.**
Serviço ao Assinante: Grande São Paulo: 5087-2112, Demais localidades: 0800-704-2112.
www.abrilsac.com
Para assinar: Grande São Paulo: 3347-2121, Demais localidades: 0800-701-2828

Av. Nações Unidas, 7221 - 6º andar, CEP 05425-902 - Pinheiros - São Paulo - SP

IVC | FIPP | ANER www.aner.org.br

Abril

Presidente do Conselho de Administração: Roberto Civita
Presidente Executivo: Maurizio Mauro
Vice-Presidentes: Deborah Wright, Emilio Carazzai, José Wilson Armani Paschoal, Valter Pasquini

PASSATEMPO

ENIGMA

Siga as pistas e descubra qual motorista está dirigindo cada veículo.

Resposta na página 42.

Tiago não dirige caminhão com carroceria aberta.

A

B

ALEXANDER

Renata dirige um carro conversível.

Valéria está atrás de Fábio e Ricardo está na frente de um caminhão.

C

F

MUDANÇAS

E

D

Marcelo, Alex, Tiago e Michel dirigem caminhão.

Os caminhões de Fábio e Alex têm a cor azul e Valéria não dirige caminhão.

G

H

I

Thales está indo na frente de Vanessa.

Os veículos de Valéria, Marcelo, Ricardo e Rita têm a cor vermelha.

J

L

CORREIO@

ESCREVA PARA A GENTE:

Revista RECREIO
Av. das Nações Unidas, 7221 • 8º andar
São Paulo • SP
CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

Estes são os amigos Enzo e Anderson Faria, de 9 anos, curtindo um banho de espuma.
SANTOS – SP

Por que vocês não criam uma seção só de charadas?
WILLIAM A. SANTOS
SÃO PAULO – SP

O Igor Silva de Oliveira, de 12 anos, quer textos sobre aviões, cães e dinos.
RIO DE JANEIRO – RJ

Turma, façam um concurso de desenhos CIRCOMIX.
JÚLIO SANTOS
ITABUNA – BA

Nova mensagem
Enviar
Para: recreio.abril@atleitor.com.br

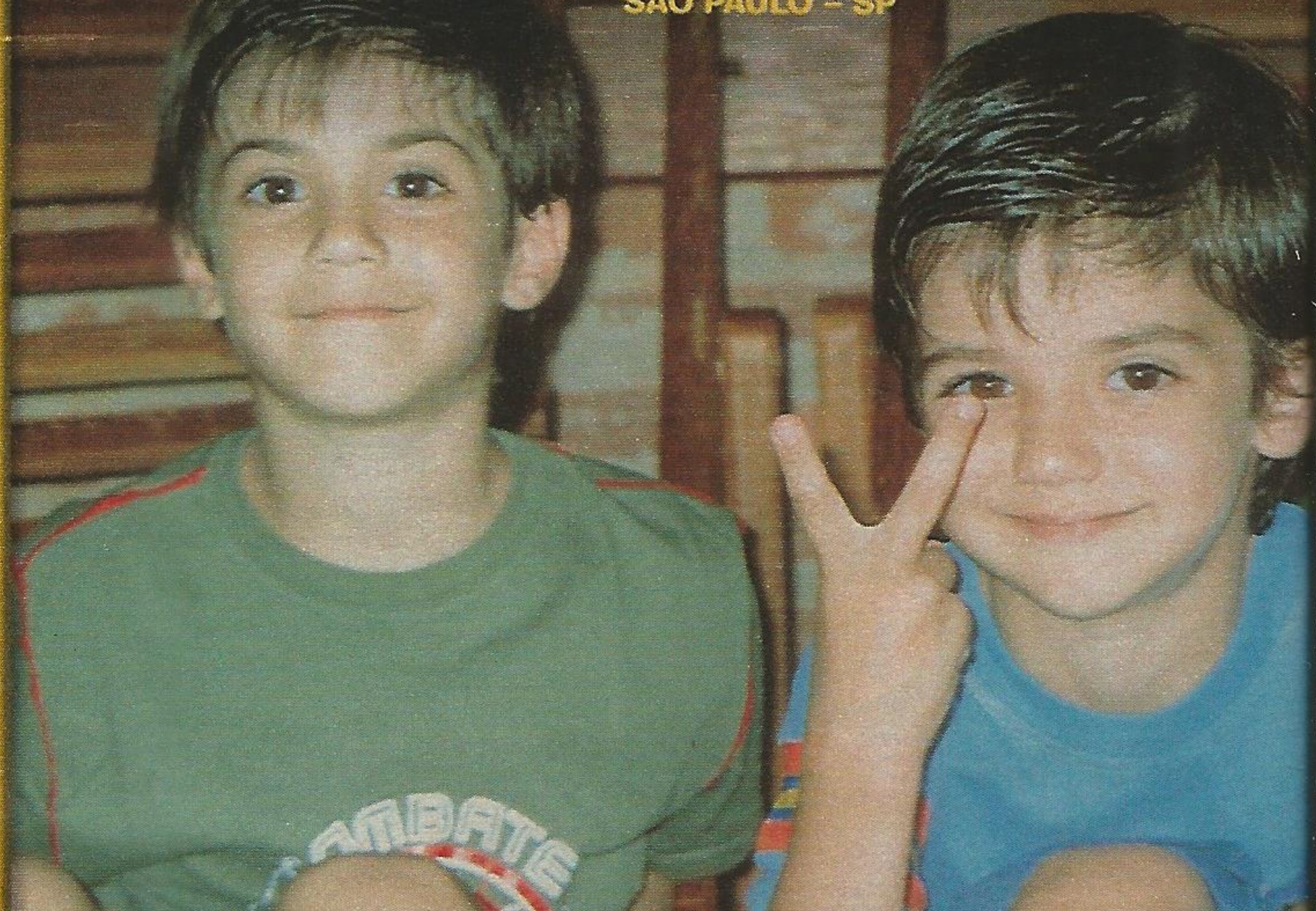
Gostaria de ler uma matéria sobre dinos.
Leonardo Santos Rodrigues

A RECREIO é superdivertida! Adoro os desenhos e as reportagens sobre filmes.
Mayara Kethlin Malfato
UMUARAMA – PR

Amo a RECREIO e estou fazendo a coleção CIRCOMIX! Queria mais textos sobre a turma do Scooby.
Laila Pauletto de Oliveira Campos, 8 anos

AAAAAH!

A Lívia Pasdiora, de 10 anos, pede mais reportagens dos desenhos Três Espiãs Demais e Kirby.
LAPA – PR

O Reinaldo, de 7 anos, adora tudo sobre animais. A seção preferida de seu irmão, Pedro, é o *Cadê?*.
SÃO PAULO – SP

Este é o desenho do Luís Antônio Portella, de 9 anos.
RECIFE – PE

Gosto muito das seções *Curiosidades* e *Teste*. Fiz a brincadeira "Acelere na curva" e me diverti muito. Peço uma matéria sobre mitos do cinema e do teatro.
MATHEUS DOS SANTOS
SALVADOR – BA

Os gêmeos Leon e Luan, de 10 anos, querem mais dicas de livros legais.
PARAÍBA – PB

Pessoal da RECREIO, o CIRCOMIX é a minha coleção favorita! Estou gostando tanto dos bonecos que eles até vão comigo à escola. Também adorei a nave-circo!
PHILIPI SIQUEIRA DA SILVA
RIO DE JANEIRO – RJ

A RECREIO fica melhor a cada dia que passa!
GUSTAVO ALONSO PEREIRA
RIO VERDE – GO

O Leonardo S. Roselli, de 10 anos, curte as seções *Tirinhas* e *Piadinhas*.
COTIA – SP

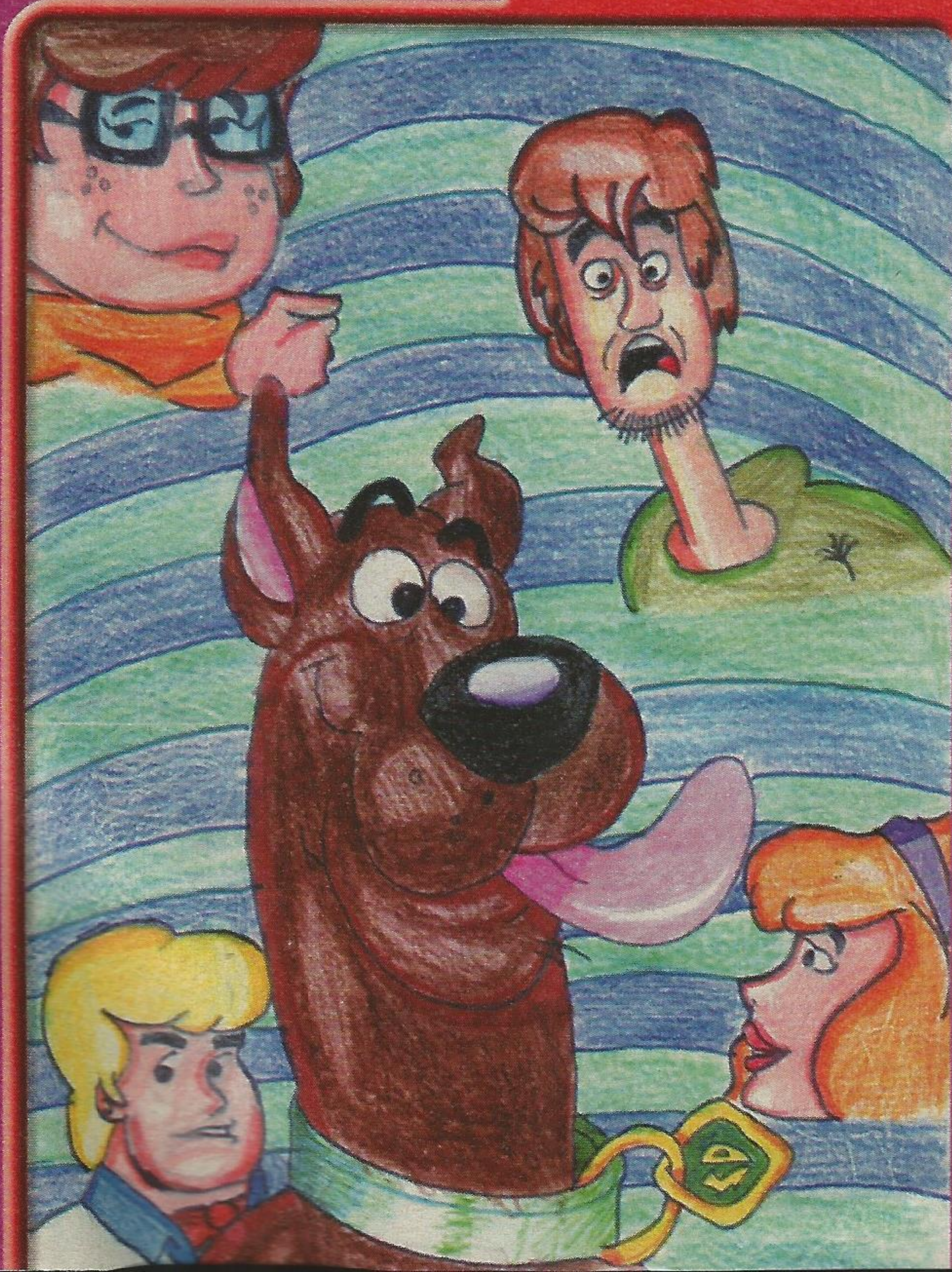
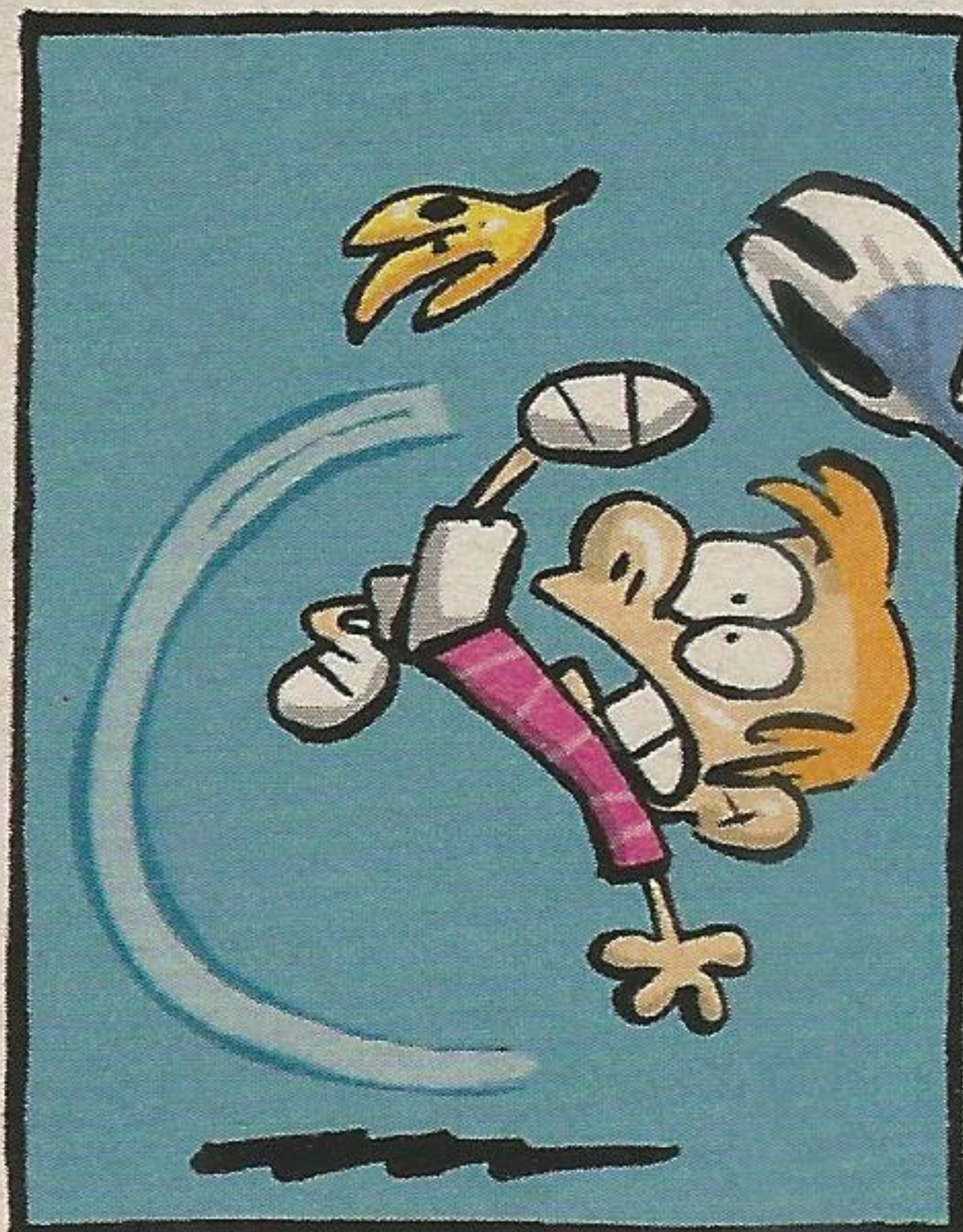
O Natham Augusto Barreira Garcia, de 13 anos, curte muito a RECREIO!
SÃO PAULO – SP

TIRINHAS ¡!

Animatiras

VOU TER MEU PRÓPRIO **SKATE-BANANA**! VOCÊ VAI VER!

BANANA PRATA

SÓ FUNCIONA COM BANANA-NANICA!

© Editora Abril S.A.

por Jean Galvão

Rita

BETO, OLHA SÓ AS POSIÇÕES DE IOGA QUE A MARIANA ME ENSINOU...

PEIXE? PRA MIM PARECE UMA MINHOCA COM DOR DE BARRIGA!

O PEIXE...

E ESSA VELA?!? TÁ APAGADA OU ACESA?

A VELA...

E A POSIÇÃO DA CHUVA...

© Editora Abril S.A.

por Célia Catunda

Aumiau

CERTAS GÍRIAS SÃO TÃO ESTRANHAS!

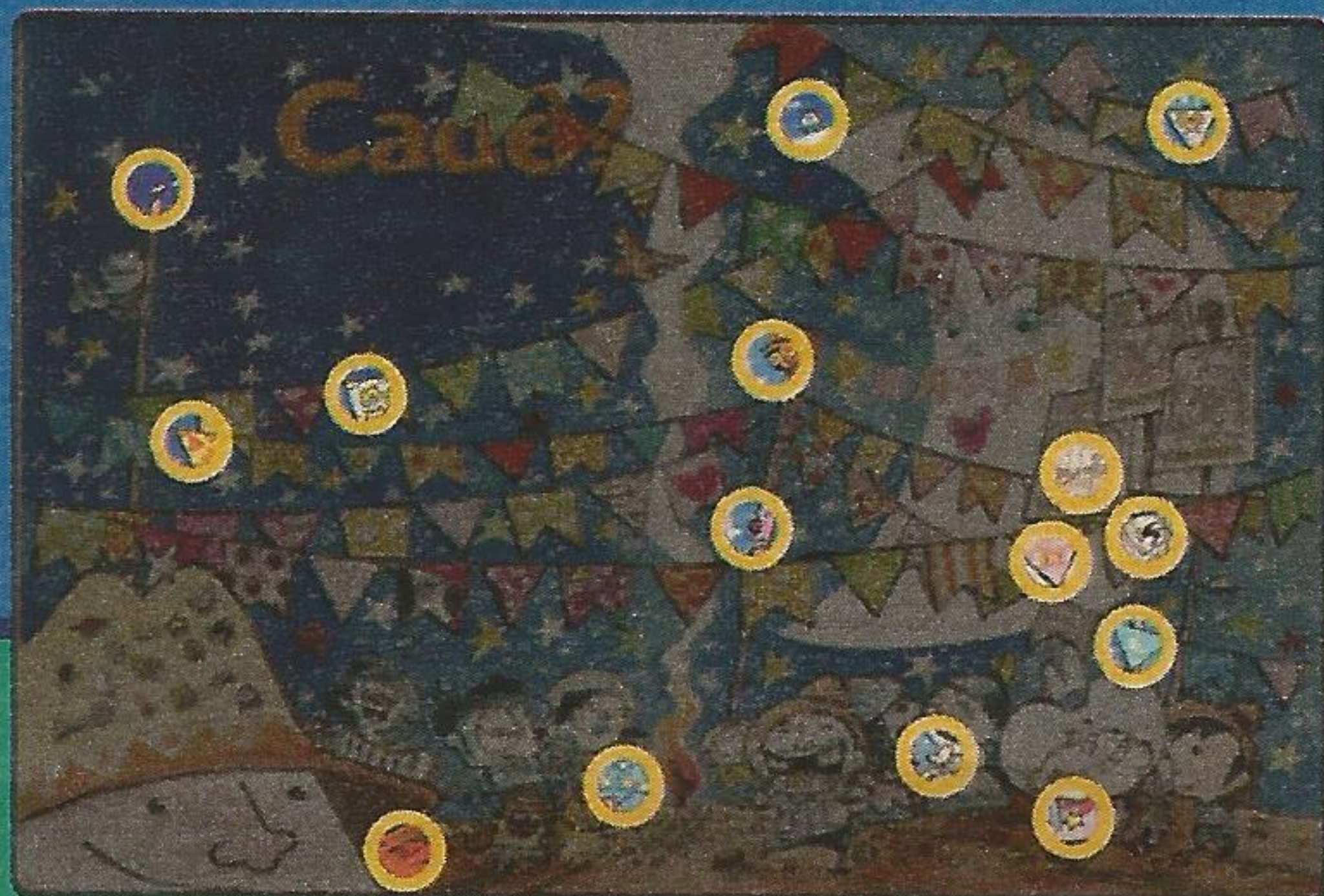
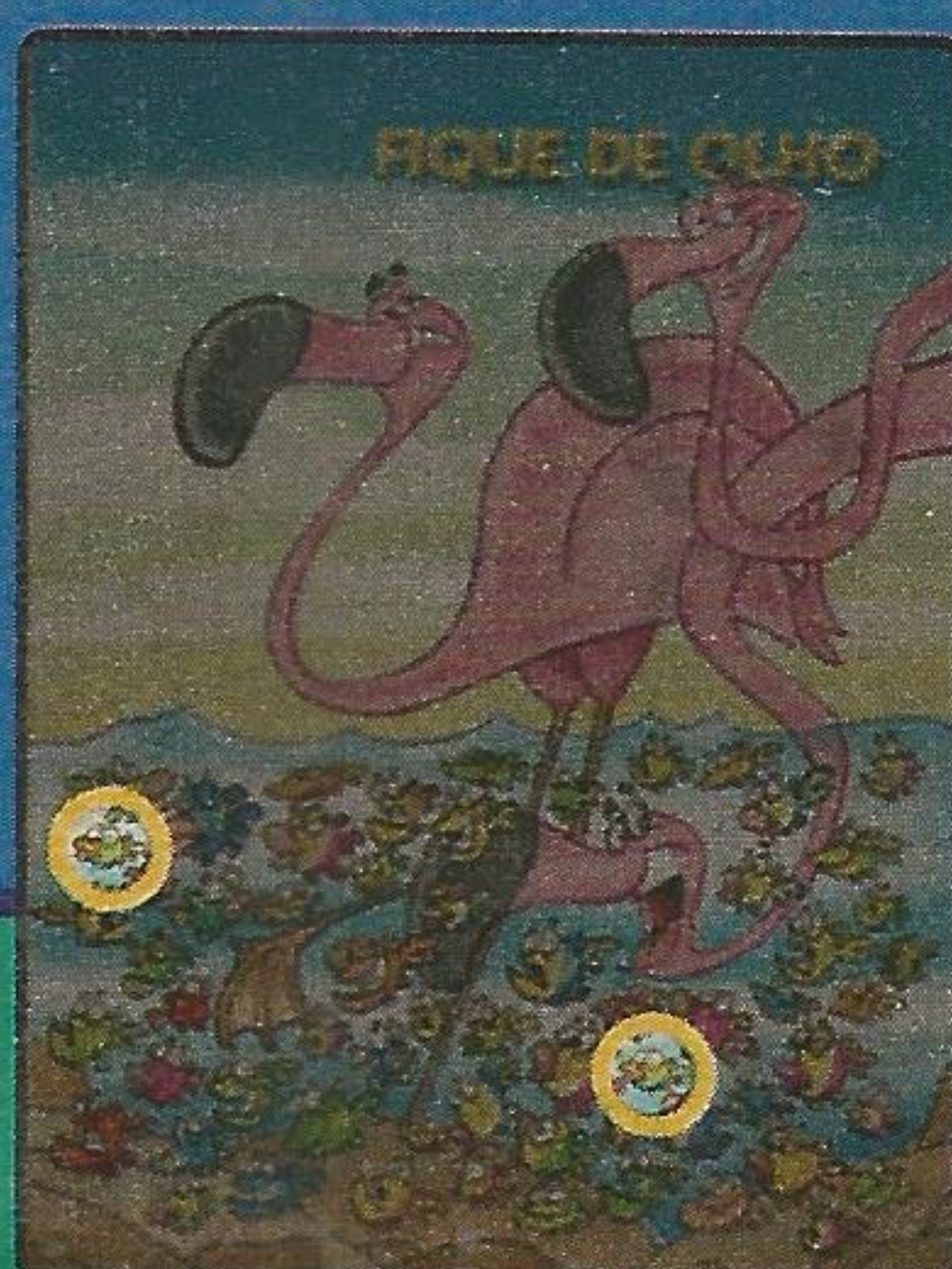
POR QUE DIZEM QUE UM CARA BONITO É "UM GATO"?

PENSEI QUE ISSO FOSSE ÓBVIO!

© 2004 United Features Synd./Interc. Press

por Patrick MacDonnel

SOLUÇÃO DOS PASSATEMPOS

Páginas 22 e 23

Página 37

Página 39

- A ▸ Renata
- B ▸ Marcelo
- C ▸ Tiago
- D ▸ Thales
- E ▸ Vanessa
- F ▸ Alex
- G ▸ Ricardo
- H ▸ Michel
- I ▸ Rita
- J ▸ Fábio
- L ▸ Valéria